Домены Ужаса

Оглавление

Глава Первая:

Демиплан Ужаса

Природа Демиплана

Входы…

…и Выходы

Эфирная Граница

Доктрины Тьмы

Темные Силы

Общее понимание

Ученые и Мудрецы

Определения Темных Сил

Лорды Доменов

Притягательность Зла

Без Искупления

История Равенлофта

Предистория

Важные моменты

История Равенлофта

География

Королевства Ужаса

Эволюция Доменов

Культурные уровни

Определения

Глава Вторая:

Домены Ядра

Обзор Ядра

Политика Ядра

Домены в деталях

Северное Ядро

Ламордия

Адам

Виктор Морденхейм

Дементлиу

Доминик д'Хоннари

Некрополис

Фалковния

Влад Драков

Кининг

Тристесса

Тепест

Три ведьмы

Южное Ядро

Мордент
Лорд Вилфред Годефрой
Валачан
Барон Урик фон Харьков
Ричмулот
Жаклин Ренье
Вербрек
Альфред Тимоти
Ситтикус
Лорд Сот
Индивия
Габриэль Адерре
Малоччио Адерре
Борка
Ивана Борици
Иван Дилисния
Баровия
Граф Страд фон Зарович
Картакасс
Харкон Лукас
Форлорн
Тристан АпБланк
Хазлан
Хазлик
Новая Васса
Сэр Тристан Харегард/Малкен

Западное Море

Море Печалей
Капитан Питер ван Рииз
Марковия
Франтишек Марков

Восточное Море

Ночное Море
Мередот
Вечор
Эазан Безумный

Глава Третья:

Острова Ужаса

Природа островов
Блуэтспур
Иллитид Бог-Мозг
Г'Хенна
Ягно Петровна
И'Кас
Тсьен Чанг
Калидней
Такок-Ан
Носос

Малус Селерис
Одиара
Малигно
Сурань
Антон Мистрой
Воростков
Грегор Зольник

Глава Четвертая:
Кластеры и Карманные домены
Кластеры
Янтарные Пустоши
Хар'Акир
Анхтепот
Фаразия
Диамбель
Себия
Тийет
Дымящиеся Пики
Кавитус
Векна
Товаг
Каз Разрушитель
Зерисия
Паридон
Содо
Тимор
Королева Улья
Карманные домены
Давион
Давион Безумный
Дом Ламент
Земли Ночного Кошмара
Скаена
Лемот Седиам Жюст

Глава Пятая:
Секретные общества
Использование в игре
Конечные Цели
Ячейки
Добрые Секретные Общества
Хранители Черного Пера
Зеленая Рука
Круг
Нейтральные Секретные Общества

Церковь Эзры
Вистани
Карнавал
Злые Секретные Общества
Каргатан
Братство Теней
Нечестивый Орден Могилы

Глава Шестая:

Страх, Ужас, Безумие
Определения
Что такое Страх?
Что такое Ужас?
Что такое Безумие?
Замечания о Страхе и Ужасе
Броски Страха
Когда следует делать Бросок Страха
Как следует делать Бросок Страха
Последствия неудачного Броска
Восстановление после Страха
Отыгрыш Броска Страха
Броски Ужаса
Когда следует делать Бросок Ужаса
Как следует делать Бросок Ужаса
Последствия неудачного Броска
Восстановление после Ужаса
Отыгрыш Броска Ужаса
Броски Безумия
Когда следует делать Бросок Безумия
Как следует делать Бросок Безумия
Последствия неудачного Броска
Восстановление после Безумия
Отыгрыш Броска Безумия

Глава Седьмая:

Броски Сил
Что такое Бросок Сил?
Когда следует делать Бросок Сил
Как делать Бросок Сил
Определение шанса на неудачный бросок
Особые замечания
Отыгрыш Броска Сил
Последствия неудачного броска
Дорога к Самоуничтожению
Погружение в Тьму

Изменения
Искупление
Следы Ужаса

Глава Восьмая:
Путь жреца
Отсутствие Сил
Магия Сообщества
Магия Веры
Обретенные Заклинания
Призывание
Война
Измененные заклинания жреца
Заклинания первого уровня
Заклинания второго уровня
Заклинания третьего уровня
Заклинания четвертого уровня
Заклинания пятого уровня
Заклинания шестого уровня
Заклинания седьмого уровня
Обретенные заклинания
Новые заклинания жреца

Глава Девятая:
Путь мага
О Магии и Магах
Колдовство и Вызывание
Некромантия
Элементалисты
Метамаги
Дикие маги
Измененные заклинания мага
Заклинания первого уровня
Заклинания второго уровня
Заклинания третьего уровня
Заклинания четвертого уровня
Заклинания пятого уровня
Заклинания шестого уровня
Заклинания седьмого уровня
Заклинания восьмого уровня
Заклинания девятого уровня
Новые заклинания мага

Глава Десятая:

Лабиринты Разума
Опечатки и Исправления
Псионика и Нежить
Измененные науки и дисциплины
Ясновиденье
Психокинезис
Психометаболизм
Психопортация
Телепатия
Метапсионика

Глава Одинадцатая:
Выкованные тьмой
Изменения и Обьяснения
Путешествие по планам
Призывание
Предсказание
Броски Сил
Частота Магии и Сокровищ
Разумное Оружие
Артефакты и Древности
Изменившиеся магические предметы

Двенадцатая Глава:
Утонченное Зло
Виды Проклятий
Проклятья Магов
Самовызванные Проклятья
Проклятья Мести
Наложение проклятья
Формулирование Проклятья
Наложение Проклятья
Составление Проклятья
Постоянные и Временные эффекты
Избежание Проклятья
Сила Проклятья
Броски Сил для Проклинающего
Снятие проклятья
Проклятья, накладываемые Игровыми Персонажами

Глава Тринадцатая:
Принципы Ужаса
Фантастический ужас

Готическая Традиция
Роль фантазии
Сценарии и Кампании
Разработка Сценария для Равенлофта
Разработка Сцены для Равенлофта
Разработка Кампании для Равенлфта

Приложение: Противники Тьмы

Приложение Один:

Показатели атрибутов

Шесть показателей атрибутов
Второстепенные характеристики
Общие сведения
Необычно низкие показатели
Сила
Ловкость
Телосложение
Интеллект
Мудрость
Харизма

Приложение Два:

Расы Персонажей

Минимальные требования к атрибутам
Расовые ограничения атрибутов
Дворфы
Эльфы
Гномы
Полу-эльфы
Хафлинги
Полу-вистани
Люди

Приложение Три:

Классы Персонажей

Обзор
Воины
Маги
Жрецы
Плуты
Псионики
Требования к атрибутам у различных классов
Расовые ограничения классов

Воины

Бойцы
Рейнджеры

Мстители
Волшебники
Маги
Маги-специалисты
Элементалисты
Арканологи
Жрецы
Священники
Отшельники
Плуты
Воры
Цыгане
Псионики
Мультиклассы и Двойные классы Персонажей

Приложение Четыре:
Мировозрение персонажей
Девять Мировозрений
Изменение ориентации

Приложение Пять:
Навыки Персонажей
Оружейные Навыки
Слоты профессий
Многократные атаки
Оружейная специализация
Природное оружие
Культурные уровни
Неоружейные Навыки
Заполнение слотов

Введение

Если вы посмотрите на списки, то обнаружите, что мы со Стивом являемся дизайнерами этого продукта. По правде говоря, это не совсем так.
Трейси Хикмен описал первоначальный Равенлофт в одном из модулей для игры ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, и именно благодаря ему возникла идея создать игру, которая вобрала в себя черты готического ужаса и средневековой фэнтези. В 1989 году, Эндрия Хайдей (Andria Hayday) и Брюс Несмит (Bruce Nesmith) получили следующее задание: превратить это простое приключение, состоящее всего из 32 страниц, в целый мир. Они создали Туманы, домены и все, из чего состоит Равенлофт, всего за несколько месяцев.

Многие также вступили в тени, и, последовав за ними, создали целое общество, посвященное Равенлофту (известное как Каргат). Самыми влиятельными из них (по крайней мере, как считали другие) были Девид Вайз, Лиза Шедман и я. Мы

делали все, чтобы наши книги были достойны занять место рядом с первоначальными Королевствами Террора (Realm of Terror).

Но, тем не менее, мир Равенлофта все еще не обрел целостность. Годами бесчисленные авторы, редакторы, художники вносили свой вклад в этот сеттинг. С каждым новым произведением, появлялись новые идеи и новые кошмары. Мы создали новые методы, новых героев и новые истории. О многих из них вы уже знаете, другие же еще ждут своего часа. За прошедшие годы, в команду Равенлофта влились новые люди: Синди Райс и Миранда Хорнер, редакторы этой книги, и Стив Миллер, мой соавтор. Трудно сказать, насколько лучше меня они знают мир Туманов. Без них, эта книга была бы гораздо хуже.

Выход этой книги открывает в Демиплане Ужаса новую эру. Хотя уже сделано много пересмотров и исправлений, целью которых было избежать различных ошибок, мы всегда были довольны существующими правилами. Именно из-за этого, в этой книге больше дополнений, чем исправлений. Возможно, что Домены Ужаса - самый амбициозный проект Каргата, за всю историю его существования. Он описывает не только сеттинг Равенлофт и существ (хороших и плохих), которые там обитают, но также правила для персонажей, родиной которых является Мир Туманов.

У нас уже есть несколько очень интересных идей начет будущего Демиплана Ужаса. Я могу только сказать, что грядут темные времена – времена, которые заставят всех, даже Вистани, вспомнить Зловещую Жатву и Великое Спряжение как старые добрые дни.

Наслаждайтесь,
William W. Connors

Возможно, я не такой уж хороший Мастер. Многие игроки садятся за игровой стол, ожидая как минимум одного кровавого боя в течение сессии. По некоторым причинам, я никогда не мог присоединиться к ним. Я проводил свою кампанию в течении двенадцати месяцев, и за все это время, мои игроки дождались только пяти выдающихся сражений. Одной из причин этого было то, что сражения скучны мне. Мне нравится развитие сюжета, развитие персонажей и отыгрыш. Вот почему сеттинг РАВЕНЛОФТ так сильно привлек меня, сначала, как Мастера, а потом как редактора и дизайнера TSR, Inc. Сеттинг РАВЕНЛОФТ, если его умело использовать, полностью сосредотачивается на персонажах. У каждого героя Демиплана Ужаса, начиная игровыми персонажами, и заканчивая темными лордами, есть своя история, и когда эта история пересекается с историей героев, неизменно открывается новая трагедия, кошмар и высокая драма.
Единственной слабостью РАВЕНЛОФТА, которую я заметил в первые четыре года его существования, была уподобленность Селению из телесериала Заключенный (The Prisoner). Заключенный. Чаще всего, если конечно же Мастер не вносил кое-какие дополнения, которые сеттинг тогда даже не поддерживал, сюжет всех кампаний вращался вокруг побега из Демиплана Ужаса и возвращения домой. Вот почему добавление коренных игровых персонажей было так важно. Когда я начал работать в TSR, в 1994 году, я

стремился создать для Равенлофта "домашнюю базу". Руководство кампании согласилось со мной, и теперь вы видите результат.

Спасибо Биллу Коннорсу и Гарольду Джонсону, которые были контрольными агентами Каргата, когда я начал писать о том, что я считал "неправильным" в подходе TSR к сеттингу РАВЕНЛОФТ. Они могли оттолкнуть меня, но они не сделали этого. Фактически, Билл стал основной силой, которая поможет открыть нам новые горизонты РАВЕНЛОФТА для всех игроков.

Я также хочу поблагодарить Эндрию Хайдей, Брюса Несмита и Трэйси Хикмен за то, что они проложили путь, по которому я иду. Я могу сказать точно, что без них – я не печатал бы эти слова, да и другие для TSR, Inc.

Я также должен упомянуть моих товарищей по электронной переписке, главной темой которой был Равенлофт. Их комментарии и замечания были бесценны для меня, когда я работал над этой книгой.

И наконец, я хочу поблагодарить Синди Райс, за её внимание к деталям и желание достигнуть высшего стандарта качества. Билл и я могли бы составить эту книгу, но без неё, эта книга не была бы такой, какой она есть.

Стив Миллер

Посвящения

Для Джеймса и Эми Вайат.
Иногда новые друзья, становятся лучшими друзьями.
- William W. Connors

Эта книга посвящается моему другу, Кристиану Ройясу.
Словами нельзя выразить мою потерю.
- Cindi Rice

Список авторов

Designers: William W. Connors & Steve Miller
First Edition Setting Designers: Andria Hayday & Bruce Nesmith
Editors: Miranda Horner & Cindi Rice
Cover Illustrators: David Martin & Henry Higginbotham
Interior Illustrators: Marik Nelson, Arnie Swekel, Val Mayrik, Scott Johnson, Peter White & Paul Carrick
Typographer: Angelika Lokotz
Cartographer: Rob Lazzaretti
Graphic Designer: Matt Adelsperger
Creative Director: Thomas M. Reid
Art Director: S. Daniele

Proofreaders: Steven Brown, Michele Carter. David Eckelberry, Duane Maxwell, Kim Mohan,'Bill Olmesdahl, Jon Pickens, John D. Rateliff, Keith Francis Strohm, Sue Weinlein Cook, Skip Williams, & David Wise

Особая Благодарность

Steven Brown, Doug Carter, Scolt Douglas (and his RPGA Network thugs), David Gross. Harold Johnson, Steve Kurtz, Angelika Lokotz, Colin McComb, DawniMurin. John Rateliff. Thomas M. Reid, Lisa Smedman. Skip Wiltiams, Jeremy Winstanley, Steve Winter, David Wise. James Wyalt, slade, and countless others.

Перевод

Ника Бельская, Кристофер Свартгалл (История Равенлофта и Культурные Уровни).

Демиплан Ужаса

Равенлофт нельзя назвать миром в традиционном понимании этого слова. На самом деле, это демиплан - карманная вселенная, которая находится где-то на Эфирном Плане. Эта глава начинается с изучения структуры Демиплана Ужаса.

Природа Демиплана

О том, что именно следует называть демипланом, уже много лет спорят даже опытные путешественники по различным планам существования. Чаще всего, это понятие означает отдельное карманное измерение, которое находится где-то над Эфирным Планом. Кроме того, Демиплан разбит на домены, каждый из которых управляется лордом домена.

Как и все демипланы, Равенлофт обладает собственными природными и физическими законами. Естественно, что они могут изменяться по желанию Темных Сил, которые, как кажется, контролируют Демиплан. Но для большей части Равенлофта, эти законы являются постоянными и надежными.

Входы...

Возможно, наиболее важным аспектом Демиплана Ужаса является то, что он существует, как закрытая вселенная. Подобно Мухоловке Венеры или росянке, он дает возможность войти в него, но выйти оттуда – практически невозможно.

Заклинания

В Мир Туманов ведет множество различных дорог. Относительно схожие магические заклинания и артефакты, такие как жреческая *связь с планом* (plane shift) или амулет планов, могут отправить своего хозяина в Демиплан Ужаса. Но желание подобного смельчака отправиться в это жуткое место сложно объяснить.

Порталы

Также говорят, что в Мир Туманов ведет несколько порталов, как временных, так и постоянных. Иногда, приходит время, когда звезды выстраиваются на небе в должном порядке, или происходит некая цепь событий, и открываются временные врата в Королевства Ужаса. Другие места – древние храмы забытых богов зла, и подобные им святилища – скрывают в себе тайны порталы, которые могут перенести путников в Равенлофт. Но независимо от того, правда это, или ложь, оба этих предположения должны учитываться героями, если они не хотят стать пленниками зловещего демиплана.

Туманы

Большая часть путешественников, которая оказывается в Равенлофте, не ищет Демиплан. Их поглощают жадные щупальца Туманов. Чем именно являются Туманы, и что ими управляет, неизвестно никому. Именно поэтому, люди Равенлофта относятся к Туманам, как дети к призракам. Все неизвестное или пугающее, что происходит в Равенлофте, приписывают Туманам, независимо от того, существует какая-либо связь между ними, или нет.

Когда люди думают о Туманах, они представляют себе клубящиеся облака белого пара, которые поднимаются из земли, и поглощают злодеев. И это предположение истинно, так как Туманы Равенлофта действительно исполняют волю Темных Сил.

С другой стороны, Туманы часто отправляются в различные миры, без какой-либо основательной причины, и похищают ничем не примечательных людей. В этих случаях, Туманы забирают не только злодеев, но также нейтральных, и даже добрых существ. Некоторые считают, что это случайные проишествия – непредсказуемые и необратимые. Другие говорят, что Туманы преследуют некую устрашающую цель, совершая эти бессмысленные похищения. Истина останется неясной до тех пор, пока не будет раскрыта природа самих Темных Сил.

По неведомым нам причинам, Туманы никогда не появляются на Внутренних или Внешних Планах. Почему это так, не знает никто. Предположения, что силы этих планов настолько сильны, что могут отогнать туманы, несколько сомнительны. Если обычные магические врата могут нарушить границы этих миров, то кажется невозможным, что Туманы не смогли бы проникнуть туда, если бы захотели.

...и Выходы

Хотя на Демиплан Ужаса ведет много дорог, очень немногие пути ведут из этого мира тьмы. Многие считают, что покинуть Равенлофт полностью невозможно. Они говорят, что те, кому удалось покинуть Демиплан, когда-нибудь будут возвращены туда, так как Туманы никогда не забывают своих пленников. Тем не менее, вопрос о том, можно ли покинуть Равенлофт навсегда, или нет, не так уж важен для нас.

Заклинания

С помощью магических заклинаний или предметов, покинуть Королевства Ужаса не представляется возможным. Например, жреческое заклинание *связь с планом,* не может пронзить границы Демиплана. Даже такое могучее заклинание как *желание*, не может перенести мага из Равенлофта. Магические предметы, подобные амулету планов (an amulet of the planes), также бессильны перед мощью этой земли. Ходят слухи, что магический артефакт,

известный как Ключ Провала (Rift Spanner), может превозмочь завесу Туманов, но ни существование этого предмета, ни его возможности еще не доказаны.

Все детали использования заклинаний в демиплане Ужаса описаны в Восьмой и Девятой Главах.

Порталы

Хотя не существует постоянных порталов из Равенлофта, в Земле Туманов есть несколько временных врат, которые ведут на Главный Материальный План. Как правило, необходимо совершить нечто (или что-то должно произойти), чтобы открыть врата. Как правило, это могут быть астрономические феномены (такие как затмения или соединения), магические ритуалы или же выполнение древних пророчеств.

Когда, и если, героям удастся обнаружить портал на Главный Материальный План, он вряд ли будет точным или управляемым. Очень часто, подобные врата также опасно использовать, как и игнорировать. Когда персонаж вступает в портал, он не может даже догадываться, где он выйдет из него. Но многие приключенцы скажут, что, вряд ли можно найти худшее место, чем Демиплан Ужаса.

Туманы

Туманы могут, как затягивать людей в Равенлофт, так и отправлять их обратно. Хотя это происходит не часто, люди время от времени узнают о подобных случаях. Это наименее частый и самый ненадежный способ покинуть Демиплан ужаса. Герой, который сядет, и будет ждать, когда Туманы вернут его обратно, успеет поседеть, прежде чем вернется домой, если это вообще произойдет!

Лорды

Достаточно часто, один из дьявольских лордов Демиплана обещает героям, что вернет их в родной мир, если они выполнят некое поручение. В действительности, даже самый могучий лорд Равенлфота, не сможет сделать этого.

Эфирная Граница

Обитатели и пленники Равенлофта имеют постоянный доступ только к одному дополнительному измерению. Известный как Эфирная Граница, этот туманный мир является чем-то вроде пространственной стены, которая отделяет Эфирный План от других планов бытия. Большая часть призраков и других нематериальных существ существует в Эфирной Границе если не полностью, то частично.

В других мирах, тот, кто входит в Эфирную Границу, может пересечь её и выйти на Эфирном Плане, или же на других планах существования. Но те, кто начинают путь в Равенлофте, не могут так легко скинуть оковы Туманов. Когда

они уже готовятся покинуть Эфирную Границу, то с горечью замечают, что они вновь оказались в Демиплане Ужаса.

Доктрины Тьмы

Для обычного человека, жизнь в Равенлофте ничем не отличается от жизни в Оэрте, Ториле или залитых солнцем пустынях Атхаса. Люди рождаются, взрослеют и умирают. Они учатся торговле, овладевают ею и используют её, чтобы выжить. Приходит рассвет, за ним сумерки, а потом наступает ночь. Время от времени люди рассказывают истории о злых артефактах и ночных существах, но чаще всего, это обычные сказки и неясные подозрения. Только иногда обычный человек замечает те кошмары, которые окружают его в Демиплане Ужаса.

Тем не менее, авантюристы смотрят на мир более внимательно. Как и многие ученые, и мудрецы, они хорошо знакомы с магией и природой мироздания, особенно если они прибыли в Демиплан из других миров, и понимают, что в Земле Туманов все не так, как должно быть.

Ниже вы найдете абсолютные правила, которые любой Мастер может использовать для создания приключения, которое будет проходить в Равенлофте, или начала собственной кампании. Если ваше приключение будет соответствовать этим правилам, то оно будет отвечать и готическим традициям Демиплана Ужаса.

Гадания

Магические и психические гадания в Равенлофте очень ненадежны. Искажающее влияние земли скрывает то, что в других мирах было бы очевидным даже для неопытного гадальщика.

Добро и Зло: Наиболее частым свидетельством этих изменений является определение мировоззрения. Обычно такие заклинания, как *обнаружить зло* (detect evil) и *определить мировоззрение* (know alignment), могут с легкостью вывести на чистую воду предавшихся Тьме. У психиков, эту же функцию исполняет талант *чтения ауры*.

Но в Равенлофте это не так-то легко. Использование подобных заклинаний может открыть только принадлежность существа к порядку или хаосу, а не к добру или злу.

Мастеру следует помнить о том, что игроки очень часто считают хаотичных персонажей злыми, а законных – добрыми. Это не совсем так. Многие отвратительные твари Равенлофта имеют законно-злое мировоззрение.

Нежить: В большей части миров, присутствие нежити довольно легко определить. Кроме заклинаний, подобных *определению нежити* (detect undead), разнообразные магические и психические силы, которые дают возможность прочесть мысли существа, сразу же покажут, кем именно является данное существо. Но в Равенлофте, это знание дается очень дорого.

Попытки определить нежить не всегда успешны; если существо делает удачный спас-бросок против заклинания, то заклинание не показывает ничего необычного. Кроме того, подобные заклинания часто сталкиваются с физическими преградами, которых просто не существует в иных мирах.

Заклинания, которые должны проникнуть в разум разумной нежити, показывают только то, что существо хочет показать. К примеру, вампир, который охотится за партией, сможет внушить им, что действительно желает помочь героям, а не выпить их кровь.

Предсказание и Предвиденье: Заклинания, разработанные для предсказания будущего или предвиденья результатов будущих действий, очень ненадежны в Равенлофте. Подобные заклинания указывают только на возможный ход действий, и, во многих случаях, находятся под воздействием или даже под контролем местного Темного Лорда.

Это не относится только к Вистани. Эти цыгане Туманов владеют гораздо более надежной и могучей магией, чем герои. Конечно же, предполагается, что цыгане честны с героями, и открывают им всю правду. Случалось и так, что Вистани открывали ложную или заведомо ошибочную информацию, которая направляла несчастных дорогой страданий, с которой не было возврата.

Некромантия

Подобно тому, как информационная магия искажается Землей Туманов, так и Темные Силы воздействуют на некромантию. Но если первая становится менее эффективной, то вторая заметно усиливается. Как вы увидите в Восьмой и Девятой Главах, мощь смерти и нежити в Равенлофте действительно огромна.

Но все имеет свою цену. В Демиплане Ужаса использование некромантии очень опасно. Не только сотворение каждого заклинания требует бросок сил, но и шанс провалить его увеличивается, с использованием некромантических заклинаний (как описано в Седьмой Главе)

Магическая Транспортировка

Заклинания, которые дают людям возможность проходить через пространство и путешествовать по измерениям, теряют свою силу в Равенлофте. Ни одно заклинание, включая *желание*, не может перенести мага через границы закрытого домена, или вытащить его из демиплана Ужаса. Единственным исключением из этого правила, является загадочный Ключ Провала, магический артефакт, несущий зло, который был создан ночной ведьмой Стирикс (night hag Styrix).

Силы Лордов Доменов

Проще говоря, лорд любого домена настолько силен, что открытое противостояние практически точно закончится смертью смельчаков…в лучшем

случае. Если персонаж пытается использовать заклинание, психический талант, или какую-либо особую способность, чтобы противостоять способностям Темного Лорда, то Лорд победит. К примеру, если кто-то из персонажей вызывает магический шторм, и обрушивает его на лорда, то независимо от мощи мага и независимо от силы шторма, Лорд сумеем усмирить бурю, или, по меньшей мере, ослабить её.
Единственным способом победить лорда домена, даже самого незначительного, является обнаружение его слабостей, и использование их против него. Эти существа почти всемогущи, но, к счастью, не всезнающи.

Броски Сил и Совращение

Время от времени, отважный герой может быть совращен и использован Тьмой Равенлофта. Это выражается в бросках сил (которые подробно описаны в Седьмой Главе).

Важно запомнить, что темные силы никогда не заставляют человека сворачивать на путь зла. Земля обращает внимание только на того, кто сознательно встал на этот темный путь. Тот же, кто поступает правильно и благородно, может не опасаться внимания Темных Сил. Конечно же, он не должен забывать о других существах, которые предались злу. Даже самый благочестивый монах, может стать жертвой коварного вампира, и пополнить ряды легионов ночи.

Темные Силы

Герои не должны забывать о том, что Равенлофт не является цельным или природным миром; это – мозаика. Подобно тому, как голем плоти является жалкой насмешкой над человеком, который послужил ему основой, так и Равенлофт остается несовершенной копией миров Главного Материального Плана.

В случае с големом, безумный разум его создателя творит это несовершенное подобие человека. И только его мрачная фантазия и странные намеренья придают форму и жизнь этому существу. Демиплан Ужаса является тем же самым. Равенлофт – это всего лишь туманное отражение мистических темных сил, которые и создали Королевства Ужаса.

Общее понимание

Большая часть населения Равенлофта в действительности не задумывается над существованием темных сил. Для этих людей, темные силы подобны вечному призраку, который витает над ними – "Туманам".

Практически все неудачи или злые деяния объясняются влиянием Туманов. Если кто-то таинственно умирает, значит, его убили Туманы. Если ремесленник случайно отрезает себе палец, он начинает проклинать Туманы. Все зловещие и темные вещи и поступки являются проявлением этих проклятых паров.

Из-за этой веры, приключенцам сложно будет получить какую-либо информацию о природе Демиплане Ужаса от обычных людей. Кроме исключительной ксенофобии, жителей Равенлофта отличает еще и крайне небольшая заинтересованность в истинной природе их мира.

Ученые и Мудрецы

Те, кто изучали Темные силы и их деяния, со временем пришли к нескольким заключениям. Хотя эти заключения фактически не были доказаны, они стали основой того, что мы знаем о Владыках Демиплана.

Искушения: Темные Силы не совращают людей. Хотя во многих историях рассказывается о том, как Туманы или темные Силы предлагали невинным людям огромную цену за вступление на путь зла, эти рассказы, скорее всего, являются обычными фантазиями.

Для того чтобы привлечь внимание темных сил, необходимо совершить злой поступок. В игровых терминах, это означает бросок сил, которые описаны в Седьмой Главе.

Соглашения: Количество историй о том, как темные силы совратили некоего человека, может сравняться только с множеством рассказов о тех, кто ухитрился заключить сделку с этими загадочными существами. Большая часть этих историй рассказывает о герое (или злодее), который заплатил своей душой, за обретение невиданной мощи или исполнение заветного желания.

Независимо от того, насколько они интересны, это – всего лишь истории. Нет никаких доказательств, которые подтверждали бы эти байки, и потому те, кто интересуются природой Демиплана, пришли к выводу, что Темные Силы не заключают соглашения со смертными.

Существуют и те, кто заявляют, что появление в Равенлофте Страда фон Заровича нарушает этот принцип. Но, по его собственному признанию, Великий Вампир, заключил сделку с отвратительной злой сущностью, которую он упоминает только как "Смерть". Мы не можем сказать, принадлежит ли оно к Темным Силам, или является обычным демоном.

Общение: Несмотря на многочисленные заверения в обратном, скорее всего, никто не может связаться с темными силами напрямую. Является ли это физическим законом, или возможно это объясняется тем фактом, что человеческий разум не может понять этих странных существ, или же нежеланием Сил вступать в диалог со смертными существами – неизвестно никому.

И вновь, кажется, будто история Страда фон Заровича нарушает и это правило. Если Лорд Баровии действительно заключил сделку с Темными Силами, то, по-видимому, он должен был общаться с ними. Эта гипотеза поддерживает теорию о том, что вклад вампира в его трансформацию был не таким уж ничтожным. Естественно, что возможность того, что Страд продолжает контактировать с Темными Силами является достаточно неприятной возможностью.

Определения Темных Сил

Возможно ли познать секреты Темных Сил, внимательно изучая ужасающее место, созданное ими? Многие думают так, но закономерности, выведенные ими, сложно, или даже невозможно доказать.

Истинная природа Темных Сил обсуждалась учеными и мудрецами всего мира. Мудрецы задумывались над этим вопросом еще в самом начала существования Равенлофта. Кажется, будто никто не знает ответ на этот вопрос. Но самое важное в том, что невозможно сказать, какой из полученных ответов правильный, а какой ложный. Умнейшие люди Демиплана представили множество противоположных доказательств, которые поддерживают различные теории. Запомните следующие аргументы:

Темные Силы Злы: Естественно, что существует множество доказательств этого заявления. Темным Силам пришлось потрудиться, чтобы создать обширную землю, в которой собралось все зло других миров. Возможно, это нечто вроде лагеря наемников, из которого однажды выйдет исполинская армия Тьмы? Эта возможность является наиболее пугающей из тех, которые мы можем осмыслить.

Темные Силы Добры: Такое же количество ученых высказывает предположение о том, что Темные Силы скорее добры, чем злы. В конце концов, они создали надежную тюрьму, в которую заточили самых отвратительных существ окружающих миров. Кроме того, они не только заточены, они еще и обречены вечно расплачиваться за свои преступления. Может ли сила, которая наказывает злодеев, быть какой-либо кроме как доброй?

Темных Сил Немного: Некоторые ученые верят, что неправильно использовать множественное число, в отношении владык Равенлофта. Они считают, что всем Демипланом управляет одно существо, независимо от того доброе оно, или злое.

Эта теория особенно популярна среди тех, кто считают, будто Равенлофт был создан с некой целью. В этом случае, гораздо легче поверить в то, что некая единая воля управляет всеми событиями, координируя все происходящее.

Темные Силы Многочисленны: Также, или возможно даже более популярной, является предположение о том, что Темные Силы многочисленны. Следуя этой теории, одно существо не смогло бы совершить все то, что сотворили Темные Силы.

Конечно же, вопрос о том, насколько многочисленны темные силы, остается темой жарких споров. Некоторые считают, что их три, как ведьм в шабаше, тогда как другие настаивают на то, что их легион. До этих пор, никто еще не смог доказать свою точку зрения.

Темные Силы Воображаемы: В основе всех дебатов лежит вопрос о том, существуют ли вообще Темные Силы. Многие считают, что это всего лишь проявление темной стороны нашего воображения.

Действительно, у нас нет никаких физических доказательств их существования. Хотя многие люди утверждают, что видели представителей Темных Сил, эти свидетельства не поддаются проверке и ненадежны.

Темные Силы Реальны: Естественно, что если темные силы не существуют, то людям очень сложно объяснить появление Демиплана Ужаса. Большая часть ученых Равенлофта соглашается с тем, что независимо от того, кем или чем являются темные силы, они существуют.

Лорды Доменов

Некоторые люди путают темные силы с темными лордами. В случае с обычными людьми, это понятно. Но те, кто обладают базовыми знаниями об истинной природе Равенлофта, никогда не сделают эту ошибку. Лордов королевств Равенлофта правильнее назвать "лордами доменов", хотя термин "темные лорды" также подходит. Описания отдельных лордом доменов приводятся вместе с описаниями их доменов, во Второй, Третьей и Четвертой Главах.

Лорды доменов являются очень могучими созданиями, и встретиться с ними нелегко. Лорд домена может быть предметом рассказов и слухов, но не объектом охоты на монстров. Хотя не известно, являются ли они бессмертными, каждый из лордов живет очень долго. Кажется, что многие из них даже не постарели, со времени их появления в Демиплане.

Притягательность Зла

Также как самые похожие близнецы не могут быть полностью идентичными, так и лорды Равенлофта являются уникальными. Благодаря некоторым особенностям, свойственным только им, мы можем разделить их на несколько категорий. Рассматривая эту информацию, читателю не следует забывать, что этих отвратительных существ, практически ничто не связывает. Это объясняется не только тем, что лорд не может покинуть свой домен, но и тем, что никто бы из них не согласился бы на роль подчиненного.

Демилорды

Демилорды управляют Карманными доменами Равенлофта (Ravenloft's Pocket domains) (которые описаны в разделе "География" этой главы). Хотя они менее сильны, их злобная натура иногда даже превосходит в жестокости и изощренности своих более могучих собратьев.

Кроме того, что они обладают небольшими доменами, их силы также слабее. Примерами демилордов являются Призрачный Любовник, Давион Безумный и Лемот Седиам Жюст.

Лорды

Хотя термин "лорд" часто применяется ко всем правителям доменов Равенлофта, наиболее правильно называть лордами правителей разнообразных Островов Ужаса. Эти неприятные персонажи являются более могучими, чем демилорды, но слабее оверлордов, которые управляют доменами Равенлофта, собранными в Кластеры.

Примерами Островных Лордов являются Иллитид Бог-Мозг из Блуэтспура и Ягно Петровна из Г'Хенны.

Оверлорд

Время от времени, группа Островов сливается друг с другом, формируя Кластер. Полную информацию по этой теме, можно найти в разделе "География" этой главы. Лорды этих доменов, которых чаще называют оверлордами, являются одними из наиболее могучих существ, которых можно встретить в Демиплане Ужаса.

В качестве примера, мы можем привести ужасающего Анхтепота, владыку Хар'Акира, и Каза Разрушителя, правителя Товага. Приключения, в которых принимают участие оверлорды, расчитаны на приключенцев высоких уровней, и смертельны, для неопытных героев.

Темные Лорды (Дарклорды)

Самыми могучими лордами Равенлофта являются те, кто управляют доменами Ядра, наибольшего собрания доменов в Демиплане Ужаса. Известные, как темны лорды, эти могучие существа могут с легкостью сокрушить даже персонажей высоких уровней.

Приключение, в котором присутствует темный лорд, будет фатальный для любой группы героев – даже самой могучей – если они не будут использовать свой мозг так же, как обычно используют свои мускулы. Примерами темных лордов являются Страд фон Зарович, Харкон Лукас и Лорд Сот.

Вне Искупления

Мастеру и игрокам следует всегда помнить о том, что лорды многих доменов Равенлофта являются чистым Злом. Нельзя сказать, что они не трагические фигуры, но время, когда они могли изменить свою темную судьбу, давно уже минуло. Демиплан Ужаса не поглощает существ, у которых еще есть надежда на искупление. Если в груди человека горит хотя бы ничтожная искорка истины или добра, Темные Силы не наградят его доменом.

Игровые Персонажи – Лорды

Просмотрев предыдущую информацию, запомните, что игровой персонаж не может стать лордом домена. Задолго до того, как игрок достигнет глубин Тьмы, которые необходимы для того, чтобы стать лордом, он потеряет контроль над своим образом, и тот станет неигровым персонажем.

Помните, что в РАВЕНЛОФТЕ игроки должны противостоять темным лордам. Те, кто поддерживают, переходят на сторону или сознательно выбирают зло, не являются героями.

Пленники Туманов

Следует помнить, что лорды многих доменов Равенлофта находятся в этом мире не по своей воле. Естественно, что они несут ответственность за совершенное зло, которое привело их сюда, но они не желали привлечь этим внимание Темных Сил. Лорды доменов такие же пленники Демиплана, как и приключенцы.

Тогда как одни уже смирились со своей судьбой, другие сделают все, чтобы сорвать оковы туманов, которые приковывают их к Демиплану Ужаса.

Зеркальные Отражения

Лорды доменов очень сильно связаны с Равенлофтом. Лорд каждого домена является сердцем своей земли. Ландшафт, местные жители, монстры, магические эффекты и даже враги, являются отражениями существа, управляющего всем этим.

Когда у домена появляется новый лорд, он всегда подстраивается под него. Он становится подобием места, который тот мог бы назвать домом. Очень часто, новый домен становится насмешкой над его прежним обиталищем, но он всегда напоминает его. Кроме своих природных характеристик, новый домен изменяется подсознанием лорда и природой его злых деяний. Здания могут уменьшиться или искривиться, напоминая горб Темного Лорда, а на берегах рек, может появиться алая глина, которая напоминает кровь, которой упивается лорд-вампир.

Поэтичное Правосудие

Хотя лорды доменов обладают огромной силой, на каждом из них лежит тяжелое бремя зловещего проклятья. Они должны быть "награждены" за свои злые поступки – начиная убийством собственных семей, и заканчивая уничтожением целых народов – собственными королевствами, но это небольшое утешение. Судьба лорда домена гораздо более темна и неприглядна, чем судьба их подданных или приключенцев, которые пришли в их домен. Они не просто заточены в собственных землях, они еще и обречены вечно терять то, чего они желают сильнее всего. Точная природа этого проклятья неизвестна, но лорд домена отдал бы все, чтобы только избавить себя от этой пытки.

К примеру, Страд фон Зарович продолжает встречать Татьяну, женщину, которая бросилась со стен его замка много лет назад. Он никогда не сможет

заполучить её, но постоянно мучается, встречая её воплощения – или женщин, которые просто напоминают Татьяну. Заветнейшее желание Страда никогда не исполнится, и в этом желании – его величайшая слабость. Один взгляд на женщину, которая напоминает его любимую Татьяну, так огорчает его, что он надолго отвлекается от более важных событий.

Ключ к пониманию проклятья, которое висит на лорде домена, лежит в его истории. Каждое проклятье объясняется темным прошлым лорда. Оно не только отражает поступки, которые привели лордов в туманную темницу, оно еще и мучает их так, как не мучила бы самая изощренная пытка. Лорды доменов создали свое собственное проклятье задолго до того, как темные силы обратили на них внимание.

Примеры подобных проклятий могут быть найдены в самой разнообразной литературе. Тот, кто желает создать своего собственного проклятого лорда, может прочитать следующие произведения: “Рождественская Песня” (Christmas Carol) (помните цепи и кошельки, которые носил Марли?) и “Божественную Комедию” Данте (особенно Ад).

Жестокость и Манипулирование

Лорды доменов являются одинокими существами, которых интересует только удволетворение своих потребностей и исполнение своих же желаний. Конечно же, у некоторых лордов может быть верный сенешаль, или даже любимая невеста, но лорд мгновенно предал бы их, если бы ему предложили хорошую цену.

Приключенцам следует помнить про это, заключая с этими существами сделки. Если лорд хочет заключить с героями договор, значит, он видит в нем некую личную пользу. Любой подарок от этих демонов, окажется обоюдоострым мечом, который скорее будет проклятьем, чем благословением. От союза с этими проклятыми существами нельзя ожидать ничего хорошего.

История Равенлофта

Я Древний, Я Земля. Мое происхождение скрыто во тьме веков. Я был воином, Я был светел и добр. Я пронес через всю страну гнев, подобный гневу бога справедливости и света, но годы войны и убийств иссушили мою душу, подобно ветру, который превращает камень в песок .Доброта оставила мою душу; я обнаружил, что молодость и сила покинули меня, и меня ждала только смерть.

Моя армия поселилась в долине Баровия, и стала править здешними людьми именем справедливого бога, забывая при этом о божественной доброте и правосудии. Я пригласил сюда мою семью, долгое время сброшенную со своих древних тронов, и собрал их в Замке Равенлофт. С ними приехал мой младший брат, Сергей. Он был прекрасен и молод. Я ненавидел его за это.

Сергей нашел среди семей долины ту, чей дух резко выделялся среди других: она обладала редкой красотой, которую называли "совершенством", "радостью", и "сокровищем". Её звали Татьяна, я желал, чтобы она стала моей. Я полюбил её всем сердцем. Я любил Татьяну за её молодость. Я любил Татьяну, за её радость.

Но она оттолкнула меня! "Старец", вот как она называла меня – а также "старший" и "брат". Её сердце принадлежало Сергею. Они были обручены. Была назначена дата.

На словах, она называла меня "братом", но когда я заглянул в её глаза, в них отразилось другое имя: "смерть". Это было отражением тех лет, которые неминуемо истекали, подобно воде, текущей через решето, и смерти, которая уже ожидала меня. Она любила свою молодость, и наслаждалась ею, а моя, моя молодость уже давно прошла. Смерть, которую она видела во мне, оттолкнула её от меня, и я начал ненавидеть смерть, мою смерть. Моя ненависть была очень сильна: я думал, что смерти еще рано было меня призывать.

И я заключил пакт с самой Смертью, пакт, основанный на крови. В день свадьбы, я убил Сергея, своего брата. Соглашение было заверено его кровью.

Я нашел Татьяну плачущей в саду, к востоку от Часовни. Она побежала от меня. Она не дала мне объясниться, и гнев начал нарастать в моей груди. Татьяна должна была понять, какой пакт я заключил ради неё. Я бросился за ней. В конце концов, в отчаянии, она бросилась со стен Равенлофта, и я молча наблюдал за тем, как та, кого я желал больше всего на свете, вырвалась из моих объятий навсегда.

Там были тысячи футов высоты, скрытые в туманах. От неё ни осталось и следа. Я так никогда и не узнал, что случилось с ней.

Стрелы стражников замка уязвили мою душу, но я не умер. Но я и не выжил. Я стал нежитью, навсегда.

Я многое узнал с того дня. Теперь, моё имя "Вампир". Я все еще скорблю о жизни и молодости, и проклинаю того, кто украл их у меня. Даже солнце обернулось против меня. Больше всего на свете я боюсь света и солнце. Но немногое может повредить мне сейчас. Даже удар в сердце не уничтожит меня, хотя и замедлит мои движения.

Я часто вновь вижу Татьяну. Я даже заключаю её в объятья, но она вновь покидает меня. Она смеется надо мной! Она насмехается! Что же я должен сделать, чтобы заслужить её любовь?

- Граф Страд фон Заровich, Владыка Баровии
Книга Страда

Истинная история Равенлофта началась в далеком мире, чье имя забыли даже старейшие люди. Некоторые говорят, что о нем забыли все, кроме одного человека. Должно быть это правда. Этот теневой мир состоит из королевств, которые отличаются от земель Оэрта, Фаэруна, Кринна и других сфер, которые вращаются вокруг пылающих звезд Главного Материального Плана. Наше путешествие в прошлое начинается с места, которое было сердцем одного из этих миров. Оно называлось Баровия, и было той каменоломней, из которой был добыт краеугольный камень для основания Равенлофта.

Перед тем как начать наше путешествие, мы установим одно правило, которого мы будет твердо придерживаться. Мы отправляемся в путешествие не к концу, или началу времен, но к их середине. Мы считаем, что этот переходный период очень важен.

Долгое время, ученые Равенлофта использовали календарь Баровии, чтобы датировать происходящие события. Это объясняется многими причинами, среди них есть, как и обычаи, так и просто удобство. Фактически, он используется в самой Баровии, Некрополисе, и среди странствующих Вистани, что делает его пригодным для использования везде. Поэтому, мы используем его и в этой книге.

Время до появления

Немногие, если вообще существующие, записи описывают жизнь принца-воина Страда фон Заровича. Известно (так как он разрешает говорить об этом), что его семья была изгнана из родных земель врагом, которого он называет Тергами. Кем именно были они, и какие они преследовали этим цели неизвестно никому. Достаточно сказать, что Страд изображает их как грубых варваров, и у нас нет никаких причин опровергать его слова.

После десятилетий войны, Страд и его легионы отбросили Тергов к горной гряде, из-за которой они появились. Вскоре, последние отряды врага были разбиты, и земли рода фон Зарович были освобождены. Войдя в долину Баровии во главе утомленной и израненной армии, великий принц провозгласил себя владыкой над всеми землями, которые ранее были захвачены Тергами. Некоторые ученые считают, что “освобождение” было обычной сменой тиранов. Другие заявляют, что Страд был героем-освободителем, который получил то, что заслужил за долгие годы сражений.

Желая восстановить и оживить Замок Равенлофт, Страд послал приглашения выжившим членам своей семьи. Он призвал их присоединиться к нему, и возродить род, который веками управлял Баровией. По его приказу, была создана корона из чистейшего серебра, которая должна была стать символом власти в этих зеленых землях. Вряд ли Страд мог думать, что через семь сотен лет он все также будет носить в волосах эту корону.

Несмотря на весь свой внешний энтуазизм и жизненную силу, лорд Баровии был всего лишь подобием того человека, которым он был во время войны. Годы сражений опустошили его физически, эмоционально и духовно. Хотя его здоровью все еще можно было позавидовать, его дух оказался в серой

бесцветной пустоте, которая медленно вела его душу к смерти, а вместе с ней и плоть. Но Страд смирился с судьбой. Он выполнил свой долг: Терги были уничтожены, а родовые земли были освобождены. Смерть уже начала приближаться к престарелому воину. Он не боялся её, и не пытался избежать её холодных объятий.

Но с приездом его брата, Сергея, жизнь Страда изменилась. Сергей был на двадцать лет младше, и считался самым красивым мужчиной Баровии. Он многим напоминал самого воина-принца, вернее того молодого и задорного юношу, которым тот был до того, как взял в руки щит и меч. Страд смотрел на Сергея, и видел ту жизнь, которую он мог бы прожить, если бы не война. Естественно, что старший брат завидовал младшему.

Вскоре после приезда в долину, Сергей встретился с молодой женщиной, которую звали Татьяна. Она была также прекрасна и жизнерадостна, как и Сергей, и потому никто не удивился, когда они решили пожениться. Но Страд воспринял это, как величайшее поражение в войне, которую он вел за Татьяну. Лорд Баровии страстно полюбил эту простую сельскую девушку. Он видел в ней то, что поможет ему насладиться тем, что, как ему казалось, он утратил. Но она уже была обручена с другим.

Трагические события, последовавшие за этим, лучше всего описаны их непосредственным участником. Смотрите Книгу Страда на предыдущей странице.

По Баровийскому Календарю, когда Туманы поглотили Страда, Замок Равенлофт, и земли Баровии шел 351 год. Никто не знает, как сформировался Демиплан, хотя выдвигалось множество теорий.

Возможно, лучше даже не пытаться проникнуть в эту тайну.

Важные Моменты

В жуткой истории Равенлофта было несколько периодов, во время которых происходили изменения, которые воздействовали на структуру Демиплана. Они приведены ниже.

Формирование: 350 – 499

Первая сотня лет существования Равенлофта начинается с 350 года, хотя Демиплан Ужаса сформировался только в 351 году. Это объясняется одновременно и удобством, и признанием того, что события, призвавшие в Баровию Туманы, предшествовали формированию самой земли.

Первое Столетие, как оно часто называется, было временем микромира. Единственным доменом, окутанным Туманами, была Баровия, а Страд фон Зарович был единственным лордом. Это время описано в новелле “Я, Страд”.

У нас нет доказательств того, что в Баровии присутствовали истинные Вистани, хотя там, конечно же, были цыгане. Это очень важно, так как многие ученые считают цыган, живших тогда в Баровии, Вистани.

Прибытия: 450 – 549

Во время этого периода, домен Баровия стал домом для новой расы людей, загадочных Вистани. Их лидер, Мадам Ева, вскоре осознала мощь вампира Страда, и заключила с ними нелегкий союз. Откуда именно появились эти люди неизвестно, но они обладали силами, которые другие существа Равенлофта с трудом могли представить. Кроме Вистани, на протяжении этого периода в Равенлофте появились и другие заметные персонажи. Наиболее важными среди них были Джандер Санстар и лич Азалин.

И в это время, Страд выиграл свой первый поединок в Равенлофте. Группа героев, похищенных Туманами из отдаленных земель, вошла в Замок Равенлофт, чтобы уничтожить вампира. Никто не знает, как именно погибли эти глупцы.

Экспансия: 550 – 649

Хотя второй домен Равенлофта сформировался в 547 году (Форлорн), только в Третьем Столетии Демиплан Ужаса начал действительно расти. В течение трех десятилетий, появилось больше дюжины новых доменов. Что именно вызвало эту экспансию, неизвестно.

К сожалению, годы изоляции сделали жителей Баровии ксенофобами. Обитатели новых земель имели различные языки, традиции и верования. Как и люди Баровии, они неохотно доверяли новым соседям. Традиции изоляционизма и недоверия, которые установились в этом столетии, не исчезали еще годами, десятилетиями, и веками.

Кампания Мертвеца: 650 – 734

Этот период времени памятен войнами между Фальковнией и соседним доменом, Даркономом. Забыв о том, что лорд Даркона обладает огромной властью над смертью (и нежитью), Влад Драков посылал на смерть огромные армии, пытаясь увеличить размеры своих владений. Скорее всего, Драков еще не осознавал истинную природу земель, в которые его забросили Темные Силы. Туманы признают только свои собственные границы, а не те, которые создаются людьми и армиями.

Великое Спряжение: 735 – 740

В 735 году, предсказатель Вистани, Хискоза, предсказал разрушение Демиплана Ужаса. В отвратительных и ужасающих видениях, он увидел шесть знаков, которые будут предшествовать гибели Земли Туманов.

Увидев в этом шанс освободиться из тюрьмы Туманов, лорд-лич Азалин запомнил слова Хискозы, которые дали ему надежду. Но из-за его преждевременного вмешательства, пятый и шестой знаки Спряжения произошли не там, и не тогда, когда было нужно. Из-за неудачи Азалина, по всему Демиплану прокатилась волна хаоса. Когда Туманы прояснились, и вновь восстановилось спокойствие, люди обнаружили, что география Демиплана изменилась. Многие лорды доменов до сих пор открывают в себе новые силы и возможности, которые проявились в них после катаклизма.

Самой заметной особенностью “нового” Равенлофта стал Теневой Провал. Напоминающий огромную пропасть, проделанную в самом сердце Ядра, Провал является страной клубящихся туманов и тьмы. Что это, и какие ужасы скрываются в нем, неизвестно никому. Интересно также, что Вистани никогда не говорят об этом месте, и только делают защитный знак, когда кто-то упоминает Провал в их присутствии.

Зловещая Жатва: 740 – 750

Не потерявший надежду покинуть Демиплан Ужаса, Азалин разработал новый план. Используя загадочный артефакт, лорд-лич попытался превратить себя в демилича. Он был уверен, что такое могучее существо с легкостью сможет прорвать Туманы. В течение десяти лет, ему удалось подготовить все необходимое для превращения. Была построена Адская Машина (Infernal Machine), которая должна была поднять его до уровня демилича, и души, призванные запустить машину, были наконец-то собраны.

Но, в конце концов, план Азалина провалился. В критический момент превращение, могучая группа приключенцев уничтожила машину, и, как казалось, самого лорда.

Разрушение Адской Машины нанесло удар по всему Даркону. Тысячи людей погибли мгновенно. Город Ил Алук превратился в руины, и стал городом смерти, благодаря которому домен обрел свое новое имя: Некрополис.

Вслед за этим катаклизмом, у домена Некроплис появился новый хозяин. Он называет себя Смерть, и, как кажется многим, действительно является её воплощением. Хотя Смерть обладает огромной мощью, он все еще не является Темным Лордом домена. На самом деле, в Некрополисе до сих пор нет темного лорда, который правил бы этой землей.

Но во время событий в Ил Алуке, на Домены Ужаса обрушилась еще одна трагедия. Десятилетиями сражаясь со злом, Доктор Рудольф ван Ричтен умер в руках злобной Мадам Раданавич. Тот факт, что великий охотник на вампиров утянул Радавнич с собой в могилу, является весьма скудным утешением.

Достаточно недавно, в туманах появился Кластер Дымящихся Пиков, принеся с собой возможно самого могучего лорда домена, который известен нам: Векну. Кроме того, на востоке Ядра возникло новое море. Ночное Море появилось с новыми островами, которые еще только предстоит исследовать (хотя некоторые

из них являются бывшими Островами Ужаса), и с новыми ужасами, которые еще предстоит победить.

Настоящее: 751

Кампании Равенлофта, которые вы можете создать с помощью этой книги, начинаются с 751 года.

Это время, когда в Демиплане Ужаса царит замешательство. Ученые до сих пор не могут поверить в то, что в землях Некрополиса правит Смерть. Многие не верят, что лич Азалин действительно погиб во время катастрофы в Ил Алуке, и боятся, что он вернется, чтобы мучить жителей Некрополиса, как он это делал в Дарконе.

Смерть Ван Ричтена является еще одной темой бесконечных споров. Некоторые считают, что его гибель означает начала действительно ужасающего периода в истории Земли Туманов. Без этого великого воина, вдохновлявшего других, поднимутся ли на борьбу со злом, крадущимся в ночи, новые герои?

Другим источником беспокойства и ужаса является загадочный теневой Провал. Мистическая и зловещая пропасть Тьмы может предвещать только беды и страдания. Никто не знает, что за безымянный ужас скрывается в его темных глубинах, и сколько еще скалистые стены Провала будут сдерживать его. Только тот факт, что Провал так пугает Вистани, может служить достаточным поводом для беспокойства.

Многие говорят, что цыгане Туманов также преследуют некую устрашающую цель. Правда это или нет, неизвестно. Но независимо от того, добры они или злы, Вистани связаны с этой землей так, как никакая другая раса.

История Равенлофта

Следующий текст кратко описывает историю Демиплана Ужаса. Дополнительная информация о доменах и персонажах, упоминаемых здесь, приведена во Второй, Третьей и Четвертой Главах.

1 В неизвестном нам мире, предками Страда фон Заровича было основано государство Баровия. Мы больше ничего не знаем об этом месте и времени.
299 В Баровии родился Страд фон Зарович.
320 Терги вторглись в Баровию, захватывая исконные земли семьи фон Зарович.
321 Страд фон Зарович возглавил армию Баровии в битве с Тергами, пытаясь отвоевать земли своего рода.
347 Побежденные Терги изгнаны из Баровии. Страд восходит на престол.
349 Сергей фон Зарович приехал в Замок Равенлфот.
351 С появлением Баровии сформировался Демиплан Ужаса; Страд стал вампиром.

352 Страд провозгласил себя Лордом Баровии.
398 Страд выследил и покарал предателя, Лео Дилиснию.
400 Первая реинкарнация Татьяны.
452 Туманы затянули в Равенлофт вампира Джандера Санстара.
470 Вистани мадам Ева заключила альянс со Страдом фон Заровичем.
528 Могучие герои проникли в Замок Равенлофт, но в поединке со Страдом, погибли.
542 Лич Азалин пришел в Баровию и поступил на службу к Страду.
547 Появился домен Форлорн.
551 Сформировались домены Хар'Акир и Зерисия.
564 Появился домен Себия.
570 Появился домен Калидней.
575 Сформировались домены Арак и Ламордия.
579 Появился домен Мордент.
579 Азалин покинул Страда, и появился Даркон.
581 Сформировался домен Блуэтспур.
583 Монстр Адам похитил Элизу.
588 Появился домен Кининг.
590 Появился домен Фаразия.
593 Сформировался домен Гундарк.
600 Сформировался домен Вечор.
603 Появился домен Индивия.
610 В Равенлофт пришел Харкон Лукас.
613 Злая натура Харкона Лукаса была раскрыта, и появился домен Картакасс.
620 Появился домен Тимор.
622 Замок Тристеройнр был занят Тристаном АпБланком в Форлорне.
625 Сформировался домен Валачан.
630 На западе Ядра появилось Море Печалей.
635 Сформировались домены Грабен и Сурань.
639 Лисса фон Заровичстала вампиром.
643 Энн Кампбелл наложила проклятье на Бартона Весткота.
646 Авонлейгх был поглочен Равенлофтом.
682 Сформировался домен Новая Васса.
683 Появились Земли Ночного Кошмара, а Ламордия присоединилась к Ядру.
684 Сформировался домен Борка.
689 Влад Драков пришел в Равенлофт.
690 Появился домен Фальковния.
691 Появился домен Тепест.
694 Сформировался домен Ричмулот.
698 Появился домен Марковия.
700 Армии Фальковнии напали на Даркон, но были разбиты легионами нежити.
702 Появился домен Г'Хенна.
704 Армии Фальковнии вторглись в Даркон, но вновь были уничтожены легионами нежити.
707 Появился домен Дементлиу.
708 Сформировался домен Аркандейл.
711 Армии Фальковнии в третий раз вторглись в Даркон и были разбиты
711 Ивана Борици отравила свою мать, и стала темным лордом Борки.
714 Появился домен Хазлан.
715 Появился домен Дорвиния.

720 В Равенлофте появился Лорд Сот.
720 Сформировался домен Ситтикус.
722 Армии Дракова в четвертый раз попытались напасть на Даркон, но пали под ударами мертвых воинов.
722 Гамелинский Дудочник пытается избавить Санкт Ронгес от крыс, но погибает.
726 Жаклин Ренье стала темным лордом Ричмулота.
729 Габриэль Адерре убила Бакхолиса и стала темным лордом Индивии.
730 Появился домен Вербрек.
731 Сформировался домен Воростков.
732 Появился домен Носос.
732 Появился домен И'Кас.
734 Рудольф ван Ричтен дает клятву преследовать и уничтожать зло.
735 Предсказатель Вистани, Хискоза, записывает Страшное Пророчество, которое предсказывает Великое Спряжение
735 Аурек и Дмитрий Нуикины отправляются в Ричмулот, чтобы противостоять Жаклин Ренье.
735 Сын Лейс жертвует собой, чтобы уничтожить Собирающую Ткань (Gathering Cloth).
736 Сбылось первое пророчество Хискосы.
736 Убит Герцог Гундар, и Гундарак поглощен соседними доменами.
737 Сбылось второе пророчество Хискосы.
737 Харкон Лукас пытается примириться со своим незаконным сыном, Казимиром.
738 Сформировался домен Одиара.
738 Сбылось третье пророчество Хискосы.
739 Старший Мастер Иллитид объединяется с Лиссой фон Заровичь, чтобы стать лордом Блуэтспура.
740 Пытаясь ускорить приход Великого Спряжения, Азалин форсирует два последних элемента Страшного Пророчества Хискозы, хотя их срок еще не пришел. Из-за этого, Великое Спряжение нарушается, и Демиплан Ужаса продолжает существовать, хотя его география существенно изменяется.
740 Сарагосса, Шри Радж и Дикие Земли слились, сформировав Кластер Зеленых Земель.
741 Осквернена могила Сашмета (Sachemet).
742 Роджа пытается захватить власть в Зерисии, но терпит поражение.
743 Бартон Весткот наконец-то освобождается от своего проклятья.
744 Приключенцы вывели Лорда Сота из магического сна.
744 Паридон и Тимор объеденились в Кластер Зерисия.
745 Налфешнии Малистрой (Malistroi the Nalfeshnee) пытается захватить контроль над Г’Хенной.
746 Хар'Акир, Фаразия и Себия соединились, сформировав Кластер Янтарные Пустоши.
747 Малоччио, сын Габриэль Адерре, признан следующим Дуккаром.
747 Авонлейгх, Нидалия и Особняк Шадоуборн объединились в кластер Шадоуборн.
748 Силус Андропов покинул Суд Ночных Кошмаров (Nightmare Court).
748 Ночной Ужас упокоился с миром.
749 Пытаясь сбежать из Равенлофта, Азалин начинает Зловещую Жатву. Сначала Азалин надеется стать демиличем, но, вместо этого, один из его

прислужников превращается в отвратительное существо, которое называет себя Смерть.
749 Сломанный Аканга поднял восстание в Марковии.
750 Рудольф ван Ричтен погиб в финальной битве с Мадам Радовнич.
750 Во время завершения Зловещей Жатвы, Азалин исчезает, а королевство Даркон превращается в Некрополис. Создание, называющее себя Смерть, провозглашает себя новым правителем.
750 Равенлофт поглотил Векну и Каза Разрушителя; появился Кластер Дымящихся Пиков.
750 На востоке Ядра появилось Ночное Море, и его острова.

География

В большинстве сеттингов, физические законы миров не слишком отличаются от земных, за исключением нескольких фантастических элементов. Например, магический мир Кринна был очень сильно изменен правящими там Великими Драконами. За исключением этих изменений, этот мир очень напоминает Землю. Реки текут с гор к морю, отдаленный горизонт ограничивает линию зрения, а горы формируются тогда, когда тектонические плиты сталкиваются друг с другом. Эти, и многие другие правила управляют географией Кринна, Фаэруна, Оэрта и многих других миров.

С другой стороны, Демиплан Ужаса не подчиняется этим законам. Страна Туманов является искусственным миром, который был создан с загадочной целью. Никто не знает, кто, или что управляет реальностью Равенлофта.

Демиплан Ужаса включает в себя несколько различных регионов. Наиболее очевидным из них являются Туманы. Именно они образовывают стены тюрем, в которые заключены Лорды. В этом разделе, мы рассмотрим эти тюрьмы и свойственные им необычные свойства. Отдельные королевства описаны во Второй, Третьей и Четвертой Главах.

Королевства Ужаса

Домены Равенлофта можно разбить по следующим четырем категориям: Карманные Домены, Острова Ужаса, Кластеры и Ядро. Карманные домены являются небольшими доменами в доменах, тогда как Острова – это отдельные королевства, полностью окруженные Туманами. Кластеры состоят из двух–четырех доменов, и свободно дрейфуют в Туманах. Ядро является континентом, который состоит из двух десятков доменов, и окружено двумя морями. Это самый большой материк Демиплана.

Карманные Домены

Карманные Домены являются самыми маленькими тюрьмами Равенлофта. Когда существо впервые обретает свое королевство, им обычно становится

Карманный Домен. Хотя в этих местах и не существует постоянных физических законов, у всех Карманных Доменов есть схожие характеристики.

Карманный домен всегда находится на территории другого, большего домена. (Тем не менее, острова Моря Печалей и Ночного Моря являются исключением из этого правила. Эти острова, с независимыми темными лордами, считаются доменами Ядра.) Кроме того, Карманный Домен всегда управляется демилордом. Более могучие существа управляют большими землями, подобными Островам, или доменам Ядра. Примерами Карманных Доменов являются Давион и Дом Ламент.

Многие Карманные Домены являются *плавающими*. Они появляются, время от времени, задерживаясь только для того, чтобы насладиться мучениями неудачливых искателей приключений, и вновь исчезают. Если демилорд, который правит Карманным Доменом, убит, то домен разрушается и исчезает. Тот, кто находился в домене вместе с демилордом, чаще всего возвращается туда, где он зашел в Карманный Домен.

Некоторые Карманные Домены даже не имеют физической привязки к определенной географической местности. Их называют Плавающими Доменами (Floating domains). Плавающие Домены всегда находятся в пределах другого домена, но не обязательно подчиняются его законам. Примерами Плавающих Доменов являются Земли Ночных Кошмаров и Скаена.

Острова

Большие чем Карманные Домены, Острова Ужаса также окружены Туманами со всех сторон. Острова гораздо более стабильны, чем Карманные Домены, и часто проходят десятилетиям, пока Остров разрушается, или становится частью Кластера.

Чаще всего Остров состоит из обиталища, которое ранее было Карманным Доменом, и окружающего географического региона. В большинстве случаев, Острова невелики, но существует несколько достаточно массивных. Остров Шри Радж, ставший частью Зеленых Земель, был почти также велик, как некоторые домены Ядра.

Примерами Островов являются Блуэтспур, Сурань, и Воростков.

Кластеры

После Великого Спряжения, с Демипланом Ужаса произошло множество загадочных изменений. Возможно, самым интересным из них является появление Кластеров. Кластер, это собрание доменов, которые, по отдельности, можно было бы назвать Островами Ужаса. На самом деле, большая часть Кластеров действительно состоит из бывших фрагментов Островов.

К этому времени, известно уже пять Кластеров, и, скорее всего, существует еще несколько, которые только предстоит открыть и исследовать. Нам известны

следующие Кластеры: Шадоуборн, Зеленые Земли, Янтарные Пустоши, Дымящиеся Пики и Зерисия.

Ядро

Домены Ядра являются темнейшими в окружающей их тьме. Считается, что каждый, говорящий про Демиплан Ужаса, в глубине души думает о Ядре. Большая часть доменов Ядра имеет умеренный климат и более или менее неровный, лесной ландшафт.

Некоторые ученые, в свете недавнего появления Кластеров, выдвинули теорию, что Ядро, это просто огромный Кластер. Тем не менее, тот факт, что этот район управляется Темными Лордами, самыми могучими из всех пленников Туманов, указывает на то, что Ядро гораздо более странное и опасное место, чем Кластеры или Острова Ужаса. Еще одним доказательством того, что Ядро уникально, является то, что все его домены возникают вокруг Баровии, дома Страда фон Заровича, и первого Королевства Туманов.

Эволюция Доменов

Иногда, если лорд домена проявляет свою злую натуру, его силы могут увеличиться. Также известны случаи того, что силы Лордов внезапно уменьшались. Во время подобных изменений, вместе с лордом изменяется сам домен.

Прекрасным примером подобной эволюции может быть Даклауд Хейнфрот (Доктор Доминиани). После смерти Гундара, бывшего Темного Лорда Гундарака, Доктор Доминиани получил власть над доменом. Тем не менее, после Великого Спряжения, он не остался Темным Лордом этого домена. Вместо этого, он был награжден собственным Островом Ужаса. Теперь Доктор Доминиани стал лордом, владыкой Доминии. Тогда он владел только несколькими больницами, которые находились на его земле. Но, продолжив свою работу, он стал Темным Лордом: его домен был перенесен в Море Печалей, и стал одним из доменов Ядра. Также следует заметить, что его домен не был ни карманным Доменов, ни частью Кластера. Вот яркий пример того, что не существует точных законов прогрессии от одного типа лордов, к другому.

Самым недавним примеров эволюции доменов было формирование Кластеров, которое началось еще во время Великого Спряжения. Многие Острова Ужаса уже объединились в Кластеры. Что это за сила, которая может соединить два или более Островов вместе, неизвестно. Кажется, будто все Кластеры составлены из королевств со схожей географией и климатом. Единственным исключением является Кластер Шадоуборн, части которого объединяет проклятье одноименной семьи.

Культурные Уровни

У всех доменов Равенлофта очень много общего. Все они являются владениями вечной тьмы, в которой проклятые злодеи обречены вечно страдать, сидя на своих высоких тронах. Каждый из них является страной загадок и подозрений, где беспечный человек обречен на быструю и болезненную смерть.

Тем не менее, все эти королевства очень сильно отличаются. В большинстве случаев, природа домена зависит от природы мира, часть которого он некогда был. К примеру, Ситтикус был похищен Туманами из далекой земли Ансалон, на планете Кринн. Благодаря этому, культура и техническое развитие Ситтикуса является отражением культуры и технического развития Кринна. Даркон, созданный для лорда-лича Азалина, был создан на основе воспоминаний короля о его родном мире, Оэрте.

Все домены находятся на различных стадиях технического развития. В некоторых доменах, подобных Дементлиу, жители с легкостью производят и стреляют из огнестрельного оружия. В других, подобных Хар'Акиру, самым могучим оружием является бронзовый меч. Для того чтобы Мастер мог определить, с каким видом предметов может столкнуться группа героев, или какое оружие может быть использовано против них, мы определили культурный уровень каждого домена. Следует помнить, что эти определения предназначены только для Мастера, который на их основе сможет разрабатывать и проводить приключения.

Определения

Домены Равенлофта можно классифицировать с помощью системы культурных уровней. Следующая таблица демонстрирует девять культурных уровней и их приблизительное сравнение с прогрессией западной цивилизации нашего собственного мира.

Таблица 1: Культурные Уровни

Культурный Уровень	Приблизительный Исторический Период
Каменный Век	10000-5000 B.C.
Бронзовый Век	5000-2500 B.C.
Железный Век	2500-1 B.C.
Античность	1-500 A.D.
Темные Века	500-800
Раннее Средневековье	800-1200 A.D.
Средневековье	1200-1400 A.D.
Рыцарство	1400-1550 A.D.
Ренессанс	1550-1700 A.D.

Каменный Век

В самом низу нашей культурной шкалы находятся домены каменного века. Чаще всего, они немногочисленны и уединенны. Обычно к ним принадлежат Острова Ужаса и Кластеры.

Приключенцы, оказавшиеся в домене каменного века, обнаружат, что это название действительно подразумевает отсутствие какой-либо обработки металла. Там правит кремневое и обсидиановое оружие; иногда встречается и самое опасное оружие той эпохи – лук. В ближнем бою преобладают копья и дубины.

Люди Каменного Века еще не имею своей письменности, и с трудом разбираются в понятиях числа, причины и эффекта, не говоря уже о философии или теологии. Каждое проявление природы, в этих доменах считается чудом, а сверхестественные силы и мистика управляют всеми их поступками.

Время от времени, путешественники могут столкнуться с шаманами или примитивным мистицизмом. Организованная магия, какой видят её современные маги и жрецы, необычна для этих мест.

Одним из величайших достижений жителей доменов каменного века является умение разжигать огонь. Иногда они пользуются кремнем и трутом, но чаще всего, добывают огонь с помощью трения. Никто еще не знает, что такое колесо.

В доменах каменного века уже присутствует примитивное сельское хозяйство и доместикация животных. Эти два способа выживания уже прочно вписались в саму людскую природу. Семья может выращивать некоторые растения и содержать пару домашних животных, но понятие крупномасштабного сельского хозяйства и массового выпаса животных еще не возникла. не была открыта. По этой причине, процветают бартерные сделки. Золотые монеты не имеют в доменах каменного века никакой ценности, за исключением того, что они красивы, и похожи на солнце.

Несмотря на все эти культурные недостатки, большинство людей удивляется тому, насколько домены каменного века могут быть развиты в некоторых областях. Местные ремесленники уже очень хорошо разбираются в глиняном деле. Благодаря этому, все чаще появляются глиняные дома, напоминающие постройки индейцев. Во время праздников и ритуальных плясок часто используются разнообразные музыкальные инструменты, такие как рожки, флейты и барабаны.

Бронзовый Век

Подобные домены встречаются гораздо чаще, чем домены каменного века, хотя также достаточно редки. Примерами доменов бронзового века являются Хар’Акир и Себия, земли Янтарных Пустошей.

Именно в этих королевствах впервые начинают обрабатывать металл. Бронзовое оружие и инструменты заменяют своих деревянных и каменных предшественников. Другим нововведением являются система измерений и начальная математика. Основные инструменты, подобные шкивам, рычагам и гончарным колесам становятся обыденными во всех сферах жизни. Возникают письменные языки, главным образом в виде пиктографии и иероглифов. Глиняные таблички, использовавшиеся ранее, понемногу начинают уступать место папирусу и другим примитивным видам бумаги.

Широко распространились организованные религии, также как и общий свод законов. Становится обычной торговля, так как большая часть людей сосредоточилась на определенном виде работы. Деньги все еще не возникли, и бартер остается стандартным способом уплаты долгов и обязательств. Золото, серебро, драгоценные камни и другие редкие предметы стали цениться, как признаки богатства и силы, хотя монеты все еще считаются любопытными безделушками.

Благодаря возникновению общих принципов архитектуры, начинают появляться крупные города и селения. Многие исполинские сооружения, подобные великим пирамидам, были построены именно в период бронзового века. Кроме того, люди этих доменов уже составили довольно точный календарь, и хорошо знают основы астрономии.

Многие вещи, к которым привыкла большая часть приключенцев, очень сложно найти в этих землях. К примеру, здесь еще возникло понятие замков и ключей. Самой надежной броней, в этих доменах считается клепаный кожаный доспех, и всякий воин, облаченный в кольчугу, неминуемо привлечет всеобщее внимание.

В королевствах бронзового века начинает практиковаться магия, как жреческая, так и чародейская. Благодаря этому, маг из более развитого домена сможет найти общий язык с местными чародеями и священниками.

Железный Век

Культура железного века заметно опережает культуру бронзового. Естественно, что благодаря новейшим способам обработки металлов, в этих регионах начинает создаваться железное оружие и инструменты, которые являются гораздо более долговечными, чем предметы, сделанные из мягких металлов. Превосходным примером домена железного века является Форлорн.

С появлением железа, военное дело делает шаг вперёд. Начинают строиться катапульты, самой распространенной тактикой боя становится *стена щитов*. Биремы (Biremes) и триремы (triremes) становятся обычными океанскими суднами, также начинают появляться большие квинкверемы (quinqueremes).

Развивается математика, астрономия и другие науки. Водяные и теневые часы, также как качественные календари впервые дают возможность достаточно точно измерять время. Начинается производство стекла, а для орошения полей

начинают использоваться водяные каналы. Многие отрасли промышленности начинают использовать водяные колеса, ветряные мельницы и лебедки.

Благодаря развитию языка создаются алфавиты, которые дают возможность большему проценту населения изучить грамоту. Все это вызывает культурный, теологический и философский прогресс, результатом которого становятся общественные театры и библиотеками. Медицинская практика становится обыденной, хотя медики все еще сильно зависят от традиционных средств и травяных отваров.

Монеты из драгоценных металлов становятся стандартным средством измерения богатства и возмещения долгов. Приключенцы могут использовать их для торговли, наконец-то получив возможность потратить свои золотые и серебряные монеты. Для защиты ценностей появляются примитивные замки и ключи.

Античность

Домены античности можно считать чем-то вроде разграничительной линии. Они отделяют древний мир примитивных культур и верований, от более развитых, средневековых сообществ. Архитектура Демиса (небольшого островка, возле Острова Агонии в Море Печалей) напоминает античную архитектуру, хотя там живет одна лишь Алтея классическое сообщество, хотя лишь Алтея (Althea) живет там (см. страницу 73). Другими доменами этого же периода являются И'Кас и Шри Радж. Хотя пустынный домен Калидней испытывает сильный недостаток металла, он также попадает в эту категорию, благодаря некоторым достижениям его мудрецов.

Домен античности отличается особыми успехами в науке и культуре. В античных культурах особенно развиты литература, философия и богословие. Изобретение бумаги дает возможность заменить свитки книгами, которые являются гораздо более долговечными. У мудрецов появляется возможность сохранять знания, что значительно ускоряет техническое и научное развитие. Широко используется сталь, благодаря чему становится возможным усовершенствование оружия и брони.

Прогресс в архитектуре и строительстве приводит к широкому распространению арок. Высококачественные дороги облегчают путешествия и торговлю. Наиболее часто используемыми инструментами становятся разнообразные рычаги, шкивы, винты и клинья. Системы акведуков снабжают водой городские и засушливые регионы.

Военный прогресс этих доменов включает большие, хорошо организованные армии, которые разбиты на меньшие отряды, которые поддерживает тяжелая бронированная конница. Начинают появляться укрепленные города, так как благодаря развитию архитектуры начинают появляться более крепкие ворота и стены.

Математики этих королевств уже имеют общее представление об алгебре и геометрии. Маги уже начинают ставить алхимические эксперименты и закладывают основы будущих магических школ.

Темные Века

Вслед за античностью, наступает время, когда технический прогресс практически останавливается. Это время чаще всего называют Темными Веками. Многие ученые полагают, что этот период является природной реакцией на то время, когда на земле царил духовный и технический рост, отличавший период античности. Холодный домен Воростков является превосходным примеров культуры темных веков.

В культурах темных веков заметен значительный прогресс в развитии науки и математики, особенно в монастырях или других местах, посвященных исследованиям и образованию. Геометрия, тригонометрия и алгебра достаточно развиты в этих регионах. Ученые этих культур смогли усовершенствовать астролябию и, вместе с подробными картами, заложили основы будущих океанских путешествий.

Умелый сбор урожая и развитие сельскохозяйственных технологий дают возможность возводить большие фермы. Зерно поставляется на механические мельницы, которые вращает ветер и водяные колеса, что, в свою очередь, позволяет прокормить большее количество людей.

Впервые появляются арбалеты, которые могут пробивать самые крепкие панцири. Броня очень полезна в качестве защиты во время рукопашной схватки, но арбалет ухитряется пробивать даже самый крепкий тяжелый доспех.

Ранее Средневековье

Домены раннего средневековья, подобные Тепесту и Фаразии, достаточно распространены.

Архитектура раннего средневековья создаёт готическую арку, которая гораздо более прочна и изящна, чем её предшественники являющейся намного более крепкой, чем ее округленные предшественники. Благодаря распространению сквинча (squinch) (полукупол, который поддерживает большие купола), начинают появляться большие соборы. В архитектуре доминирует римский стиль.

С появление компаса, навигация становится более надежной. с появлением компаса. Рулевые суда заменяют гребные галеры. Прогресс в часовом деле и механике позволяет создать водные часы.

Преобладают замки стиля мотт (motte) и бэйли (bailey). Воинские отряды снаряжаются мощными луками или арбалетами, и носят кольчужную броню. В небезопасных районах возводятся сторожевые башни.

Средневековье

Будучи самым распространенным культурным уровнем в AD&D, средневековая эра также очень часто встречается в доменах Равенлофта. Баровия, Некрополис, Фальковния и многие другие домены попадают в эту категорию.

В этих землях строятся большие замки и крепости сарацинского стиля, которые предназначаются для длительных осад. Рыцари, облаченные в пластинчатые доспехи и прекрасные кольчуги, ездят на лошадях, закованных в тяжелую броню.

У большинства зданий имеются окна, сделанные из крашеного и сглаженного стекла. Дома и небольшие здания построены из деревянных бревен и кирпичей. В городах начинают появляться готические соборы, а в деревнях – высокие деревянные церкви. ю

Рыцарство

Тем, кто главным образом интересуется военным делом и сражениями, рыцарские домены могут полюбиться благодаря использованию там пороха. Ричмулот, Инвидия и Борка являются рыцарскими королевствами.

Использование пороха в этих регионах в основном ограничено строительством достаточно ненадежных бомбард. Они не отлиты из стали, подобно более поздним орудиям, а созданы из деревянных или металлических полос, скованных железными обручами. Также используются аркебузы, хотя они достаточно необычны, и почти столь же опасны для стрелка, как и для его цели.

Полный латный доспех все еще используется, хотя появление огнестрельного оружия заметно снижает его полезность и безопасность. Тяжелое оружие ближнего боя уступает более легкому оружию, такому как шпаги и рапиры, которое требует от фехтующего больше ловкости, и меньше грубой силы.

Начинают появляться надежные, но очень большие механические часы. Появление часовых механизмов дает возможность создавать другие машины, и управляемые водой устройства. На судах появляются магнитные иглы, служащие как компасы, розы ветров и сигнальные огни. Карты становятся более точными, и на них начинают наноситься портуляны (местоположения портов). Благодаря океанской торговле, начинают доставляться ценные товары с ранее недостижимых берегов.

Ренессанс

Наиболее развитыми доменами Равенлофта являются домены культуры Ренессанса. Во многих из них, прогресс вышел далеко за пределы стандартных AD&D. Примерами этих доменов являются Дементлиу, Ламордия и Носос.

Броня не слишком распространена в культурах Ренессанса, так как огнестрельное оружие уже начинает доминировать. Оружейные технологии

дают возможность создавать мушкеты с фитильным замком. Изящное фехтование заменяет тяжелые топоры и двуручные мечи, также как и жестокие рукопашные схватки. Каравеллы, и другие большие боевые корабли совершают длинные океанские рейсы, а на их палубах стоят огромные пушки.

Развитие механики привело к изготовлению карманных часов и других миниатюрных устройств. В наиболее развитых регионах, появилась возможность создать мины, с часовым устройством.

Люди нечасто строят в этих доменах большие замки, если конечно они не хотят продемонстрировать свое богатство или силу. Открытие пороха сделало ненужными не только доспехи, но и лишило защиты каменные стены замков.

Домены Ядра

Перевод: Ника Бельская, GEP (Ламордия, Инвидия, Мордент, Тепест, Кининг), Gimly (Картакасс).

Примечание Каргатана: У Хазлика появилась возможность закрывать границы домена. Теперь, он может делать это, поднимая непроницаемую стену огня, но при этом, он должен пополнять её каждый час, и обычно он вскоре вновь открывает границы.

Следующие несколько глав дают описание большинства известных нам доменов Демиплана Ужаса. Преимущество отдавалось тем странам, которые могут быть родиной игровых персонажей Равенлофта.

Обзор Ядра

Ядро осталось более или менее таким же, как после Великого Спряжения. Тем не менее, произошло несколько изменений: Туманы над южной частью Моря Печалей несколько раздвинулись, освободив большое количество темной воды, и еще одно море – Ночное – появилось к востоку от Новой Вассы и Некрополиса. Туманы все еще окружают весь континент, и что находится за ними – до сих пор неизвестно.

Балинокские Горы разделяют Ядро с севера на юг, и только самую середину великой горной цепи разрывает самое любопытное наследие Великого Спряжения, Теневой Провал. Отдельные пики Балинокских Гор вздымаются ввысь на десять тысяч футов. Земли к западу от Балинкских Гор, зажатые между горной цепью и туманной границей, покрыты редким лесом. К востоку от горных пиков, Новая Васса становится более или менее равнинной страной. Только одна дорога проходит через Балинокские Горы – Старая Дорога Звaличей в Баровии. Дорога Тимори соединяла запад и восток через Тепест, но Теневой Провал навсегда перекрыл её. Существуют и другие дороги через Балинокские Горы, но они очень опасны.

Три основных реки катят свои воды к северу и к западу от Балинокских Гор: Мусарда, Вучар и Арден. Вучар течет с востока на запад, через северные границы Некрополиса. Достаточно странно, но хотя некоторые притоки Вучара отходят от Ночного Моря, основной исток находится где-то в Туманах. Мусарда, поддерживаемая многочисленными притоками в Форлорне и Хазлане, проложила в земле обширное устье, сформировав нечто вроде долины, на всем своем протяжении. Мусарда и Арден являются основными торговыми артериями Ядра.

Река Арден начинается в Валачане, проходя через Ситтикус и Вербрек на севере, после чего вновь возвращаясь в Валачан и заканчиваясь в Морденте. До Великого Спряжения, многие верили, что исток Ардена находится прямо в

Туманах, хотя Вистани всегда настаивали на том, что её воды текут из Валачана.

Политика Ядра

До пяти последних лет, торговая и политическая ситуация в Ядре была достаточно стабильной. За исключением периодических вторжений Фальковнии в Даркон, между доменами не было политических конфликтов.

Дементлиу, Мордент, Ричмулот и Борка были торговыми партнерами и союзниками в течение десятилетий, формируя своеобразный союз, против опасности вооруженного вторжения со стороны Фальковнии. Тот факт, что жители этих доменов говорят на различных диалектах одного языка, практически предопределил этот союз.

Между Баровией, Индивией и Картакассом существуют такие же торговые связи, хотя их договоры несколько более свободны. Большая часть торговых отношений между этими доменами базируется на реке Мусарде и её притоках.

Фальковния, несмотря на свою милитаристскую и изоляционистскую политику, является чем-то вроде хлебной корзины Ядра. В домене находятся огромные пшеничные поля, и их урожаи перевозятся в торговые представительства Фальковнии в других доменах, где успешно продаются.

Некогда, Даркон был одним из основных факторов торговли Ядра. Подобно Фальковнии, это королевство снабжало зерном другие домены, а в городе Залив Мортиры (Martira Bay) находились лучшие верфи Даркона. С момента исчезновения Азалина, будущее этого домена является неопределенным. Исчезновение Даркона и создание Некрополиса, как теперь жители Ядра называют земли, бывшие некогда Дарконом, было одним из событий, которые только ухудшили торговую и политическую ситуацию Ядра.

Политический хаос начал прогрессировать двадцать один год назад, когда волшебница полу-Вистани, Габриэль Адерре, убила Лорда Индивии, Бакхолиса. При отсутствии его железной руки, которая сдерживала своенравных торговцев, королевство распалось, так как аристократы так и не смогли решить, кто должен возглавлять его.

Тогда, четырнадцать лет назад, Герцог Гундар из Гундарака был убит, и Страд Баровийский провозгласил весь Гундарак своими землями, за исключением его западной части и бывшего дома Гундара (Замка Хунадора), которые присоединились к Индивии. Бывшие Гундаркиты стали угнетаемым меньшинством Баровии, и постоянным источником беспокойства для бургомистров, которые пытаются удержать власть именем Графа Страда.

Спустя десять лет, Великое Спряжение погрузило земли Демиплана в хаос, а земли Марковии и Г’Хенны полностью исчезли. Так как Г’Хенна импортировала огромное количество зерна их Даркона и Фальковнии, её исчезновение сильно ударило по экономике этих стран. Кроме того, люди Тепеста, обвинив проклятую магию в исчезновении их соседей, затеяли

ужасающий крестовый поход против тех, кто может принадлежать к "народу фей". Этот крестовый поход продолжается и по сей день, и Тепест остается очень опасным местом, как и для нелюдей, так и для тех, кто владеет магическим даром

Шесть лет спустя, в Индивии вновь возникли проблемы: К власти пришел жестокий деспот, которого звали Малоччио Адерре. В течение пяти последних лет, он объединил всю Индивию, с помощью террора и своих вооруженных сил. Он страшно ненавидит Вистани, и головорезы, которые исполняют роль его армии, нападают на все их таборы. Кроме того, его силы начали преследовать Вистани в Баровии, Борке и Ситтикусе, иногда даже заходя в глубь других доменов.

Иван Дилисния, командир милиции Борки предупредил Малоччио Адерре, что за следующим вторжением в Борку последует быстрый и жестокий ответ. Вполне возможно, что в этот спор вступят и другие союзники Борки. Кроме того, ходят слухи, что Вистани Ситтикуса находятся под личной защитой Лорда Сота. Если отряды из Индивии навлекут на себя его гнев, то могучая армия немедленно обрушится на Индивию.

И, наконец, в прошлом году, исполинский взрыв уничтожил все население Ил Алука. Король Азалин исчез, и наиболее могучие обитатели домена объявили различные части Некрополиса своими собственными владениями. Влад Драков попытался использовать это, напав на земли соседнего домена через два месяца после разрушения Ил Алука. Тем не менее, он вновь был отброшен легионами нежити. Падает количество выращиваемого зерна, из-за чего Ламордии и Дементлиу угрожает голод. По-видимому вскоре, Драков предпримет новую атаку.

С ростом напряженности между лидерами Ядра и непрекращающихся военных приготовлений, обычные люди начинают понимать, что их тоскливое существование может только ухудшиться.

Домены в деталях

Следующие страницы описывают все домены Ядра. Первая и вторая части этой главы описывают (с запада на восток) домены Северного и Южного Ядра соответственно. Третья часть описывает Западное Море, а последний раздел – Восточное. Каждый раздел содержит карты и основную информацию о городах, деревнях, географии, торговых путях, обитателях, столкновениях и лордах доменов.

Города и Деревни: Когда в книге приводится количество жителей города или поселка, оно включает в себя только тех, кто живет в их пределах. Как правило, такое же количество людей обитает в пригородных районах. Деревни, в которых обитает меньше тысячи человек, не указываются на картах.

Дороги: На картах указаны только основные дороги, по которым чаще всего путешествуют люди, или которые являются торговыми путями. Большая часть

дорог находится в плохом состоянии, но местные жители пытаются ремонтировать их время от времени. Множество грунтовых тропинок и забитых грязью дорог также пересекают земли доменов, направляя путника к крошечным деревням и отдаленным фермам. На картах не указаны эти небольшие дороги.

Непредвиденные столкновения: В Равенлофте нет случайных встреч. Настоящий ужас требует точной последовательности событий, и странствующие монстры будут только отвлекать персонажей. С другой стороны, Мастер может захотеть ввести несколько случайных столкновений, чтобы познакомить игроков с коренными обитателями доменов, и должным образом настроить их.

Для каждого домена приведены советы о наборе существ, с которыми герои могут столкнуться в пределах этого домена. Мастер может также использовать других монстров, но ему следует отбирать их так, чтобы они вписывались в сюжет и атмосферу данного приключения, обращая при этом больше внимания на это, чем на их физическую мощь.

Границы: Границы доменов существуют в реальности, также как и политические границы. Чаще всего, границы открыты, и доступны случайным путешественникам, которые даже не замечают их. Но по воле темного лорда, они могут закрыться, и перекрыть выход из домена. И некоторых доменах, из земли поднимаются Туманы, и странники даже не замечают, что вновь возвращаются в глубь домена. В других, из земли вырастает стена черепов, или поднимается огненная стена. Местные жители знают об этом странном феномене, и предпочитают строить свои дома подальше, это границы с другим доменом.

Северное Ядро

Эта секция содержит информацию о Ламордии, Дементлиу, Некрополисе, Фальковнии, Кининге и Тепесте.

Ламордия

Земля: Ламордия – это прибрежный домен на северо-западе Ядра. Холодный постоянный ветер, дующий обычно с северо-запада с яростью обрушивается на земли Ламордии. Зимой плавучие льдины забивают гавани домена, а скалистые берега покрываются льдом, превращаясь в неприступные ледяные утесы. Снежные бури обычны для Ламордии, в то время как в соседнем Некрополисе будет всего лишь дождь, а небеса Дементлиу вообще будут ясными. Поздней весной дороги Ламордии превращаются в сплошные потоки глубокой липкой грязи. Коротким теплым летом тучи москитов наводняют домен, досаждая оленям и лосям. Лесистый горный хребет, называемый «Спящим Зверем» («Sleeping Beast»), тянется вдоль восточной границы домена, защищая Фалковнию от большинства бурь Ламордии.

Ламордия далеко простирается в Море Печалей. Несколько островов северной части домена включены в земли, управляемые Адамом, темным лордом. Остров Агонии (Isle of Agony), самый большой из этих островов, обычно является его прибежищем.

Летом во время отлива, грязная дамба связывает острова с материком. В это время, можно пройти по дамбе, но движение замедленно, а грязь может доходить до пояса взрослого мужчина. Ну а неосторожные путешественники могут нырнуть и глубже. Морские птицы добавляют волнения идущим по дамбе путешественникам, проносясь рядом, ныряя в море, а иногда и нападая. Во время прилива морские воды поднимаются над дамбой. Но зимой вода замерзает, превращаясь в ледяные торосы. Эти льды и связывают материк с землей. Однако чтобы пройти через льды благополучно, путешественникам нужны веревки и ледорубы.

В Ламордии есть два относительно крупных города: Людендорф (Ludendorf) и Неафурчтенбург (Neufurchtenburg), в каждом из которых проживает чуть меньше тысячи людей. Как и в других доменах, путешественники могут набрести на изолированные поселения и даже отдельные хижины, но резкий климат области мало привлекателен для иммигрантов.

Ламордийцы чрезвычайно боятся Острова Агонии. Некоторые утверждают, что остров является домом для морского монстра, питающимся людьми. Другие называют его постоянной обителью дьявола. Никто, даже молодые непоседливые юнцы не решаются исследовать этот остров по доброй воле.

Культурный Уровень: Ренессанс.

Народ: Ламордийцы – высокий и светлокожий народ. Цвет глаз в основном синий или зеленый. Жители домена могут быть как светловолосыми, так и с темно каштановыми волосами. Они предпочитают темную шерстяную одежду. Этот независимый выносливый народ научился противостоять суровым зимам. Снежные бури могут удержать их в закрытом помещении, но сам снег для них не помеха. Они путешествуют на лыжах, санях и снегоступах.

Ламордийский язык отличается от любых других языков, на которых говорят в странах Ядра. Разговорный язык похож на язык Дементлиу, и его легко изучить. Но те, кто родились и выросли в Ламордии, вряд ли смогут научиться говорить без сильного акцента на Балоке (Balok), языке Баровии.

Несколько звероловов проживают в уединенных местах домена, а некоторые пастухи уводят стада животных зимой на подветренную сторону Спящего Зверя. Однако большинство Ламордийцев – ремесленники. Длинными зимними месяцами они изготавливают резную мебель и музыкальные инструменты. Когда снега сходят и дороги становятся проходимыми, они экспортируют свой товар в другие страны. Торговля приносит хорошие деньги, треть которых идет барону фон Аубрекеру (von Aubrecker).

Пища Ламордийцев богата белком и жиром. Кровяная овечья колбаса – любимое местное блюдо, а козий сыр – основной пищевой продукт.

Местные Игровые Персонажи: Персонажи из Ламордии не могут быть жрецами или клериками. Большинство Ламордийцев придерживаются одной из двух точек зрения:

Когда боги создали людей, они отреклись от мира. Или же боги – это проявления суеверий, обнадеживающих разум, удел слабаков, ищущих внешние силы для освобождения от своих бед. Ламордийцы всегда всему ищут материальное объяснение. Несмотря на то, что в домене существуют церкви и небольшое духовенство, никто из священников не получает от бога заклинаний. Даже они полагают, что богам нет дела для мирского существования. Своей обязанностью они считают подготовку душ их прихожан для загробной жизни.

Все другие классы, разрешенные сеттингом Равенлофта, могут быть обнаружены здесь. Выходцы из Ламордии получают свободно одну из ремесленнических мирных профессий из Общего списка, а герои– воины или воры, могут заполнить один слот оружейного навыка огнестрельным оружием.

Заметные Личности: Доктор Виктор Морденхейм, занимающийся ужасными экспериментами, безустанно работает в своем замке, его фамильном поместье, которое постепенно приходит в полное запустенье. Те, кто смогли подобраться близко к доктору, знают, что его жена ужасно пострадала много лет назад, когда сорвался один из его экспериментов. Он ищет способ излечить ее.

Барон фон Аубрекер и уроженцы Ламордии верят, что история их земли уходит далеко назад к началу времени. Но до доктора Морденхейма и его создания, Адама, Ламордия никогда не существовала в Демиплане.

Шклосс Морденхейм, поместье Виктора Морденхейма находится к северу от Людендорфа на побережье Моря Печалей. Поместье расположено на утесе, пронизанном маленькими пещерами. Весной и летом, волны разбиваются о камни утеса. Местные жители избегают этого места, из-за репутации поместья. Ходят слухи о том, что в нем бывают привидения, к тому же еще говорят, что доктор проводит странные эксперименты. Людям попадались искаженные звери, сбежавшие из его лаборатории. Жители в округе терпят доктора, но недолюбливают его.

Закон: Барон фон Аубрекер, аристократ, семейство которого правит Ламордией настолько давно, сколько помнит любой житель. Он проживает в замке, поднимающемся на западном склоне Спящего зверя в нескольких милях к югу от Людендорфа. Он не сильно вмешивается в дела своих ставленников, собирая налоги через мэров Людендорфа и Неафучтенбурга, позволяя им управлять городами так, как они считают лучше.

Фон Аубрекер содержит символическое войско конных воинов 1-го уровня, вооруженных мушкетами и широкими мечами, неподалеку от границ с Фалковнией. Монстров не так уж и много в Ламордии, а народ миролюбивый и законопослушный, так что Людендорф и Неафучтенбург содержат небольшие полицейские силы. Всякий раз, когда совершается особо страшное или отвратительное преступление, Ламордийцы сами вершат суд.

Столкновения: Немногие монстры бродят в Ламордии. Наиболее обычными хищниками являются волки и медведи, но они держатся поближе к высотам Спящего Зверя. Наиболее опасным столкновением будет столкновение с големом плоти – сбежавшим результатом экспериментов доктора Морденхейма. Шанс столкновения 25% один раз в день и один раз за ночь.

Дополнительная Информация: Доктор Морденхейм показан в сборнике приключений *Книга Могил*. Герои могут противостоять наиболее успешному эксперименту доктора, чудовищному Лорду Ламордии в приключении *Гнев Адама*. История самого Морденхейма показана в романе *Морденхейм*.

Темный Лорд Ламордии

Темный Лорд Ламордии – наиболее успешный эксперимент доктора Морденхейма в области создания жизни, в настоящее время. Монстр, названный Адамом, разделяет свою землю и проклятие вместе с доктором Морденхеймом, хотя Адам – настоящий Лорд домена.

Адам

Голем Плоти, Хаотично-Злой

Armor Class 10 **Сила** 20
Движение 15 **Ловкость** 17
Уровень/Хит Дайс 12 **Телосложение** 20
Хит-Поинты 55 **Интеллект** 16
THAC0 9 **Мудрость** 12
Кол-во атак 2 **Харизма** 2
Урон/Атаки 2d8
Особые атаки Нет
Особые защиты Необходимо +1 или лучшее оружие, для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 25%

Монстр Адам – это создание, собранное из частей тела от различных человеческих трупов. Каждая из них, в отдельности совершенна, но вместе, это составляет ужасный гротеск. Большие безобразные шрамы расходятся по всему его телу и лицу. Это большой, чрезвычайно сильный мужчина ростом выше семи футов.

Под тонкой серой кожей Адама ясно видны мускулы и артерии. На голове – копна черных длинных волос, по краям глаз и рта сморщенная синеватая кожа. Прямые тонкие губы черного цвета обрамляют великолепные, жемчужно белые зубы. Маленькие водянистые голубые глаза надежно укреплены в глазницах, и слегка прикрыты веками.

Предистория: Доктор Виктор Морденхейм собрал Адама из частей многочисленных умерших людей и вдохнул в него жизнь. Первоначально, создание было подобно невинному ребенку, но Морденхейм неосознанно вселил в него злой дух. Когда Адам взрослел, он становился все более и более жестоким. В конце концов, Темные Силы вовлекли Ламордию в Демиплан

Ужаса, когда Адам убил жену доктора, Элис, (Elise) и похитил их приемную дочь, Еву. Той ночью он скрылся в Туманах и стал истинным лордом Ламордии. Земля приветствовала его.

Текущее состояние: Как самое сильное создание в своем домене, Адам имеет полный контроль в пределах его границ. Но он не руководит Ламордией, как политический лидер, и о нем Ламордийцы почти ничего не знают. Он скорее является той страшилкой, которой пугают непослушных детей. Адам живет, как отшельник, обычно пребывая в пещере на острове Агонии. Он обладает иммунитетом к холоду и ему нужно немного пищи и воды. Практически, он живет как дикое свободное животное. Однако он не хочет быть зверем, он хочет быть человеком. Он ожесточен и расстроен, и иногда он срывается; в этот момент, сдерживаемые эмоции выплескиваются в насилие и злые деяния.

Адам презирает доктора Морденхейма, но не может превозмочь себя, чтобы навредить своему творцу. Земля связала их вместе, и телом и духом. Монстр чувствует физическую боль доктора, а тот в свою очередь, разделяет вечные муки монстра.

Закрытие Границ: Когда Адам желает закрыть границы своего домена, снежный буран обрушивается на любого, кто пытается убежать. Как известно, такие холодные штормы случались даже с самой середине короткого лета Ламордии.

Сражение: Как истинный Лорд Ламордии, Адам получил много сил от самой Земли. Он обладает иммунитетом к естественному холоду и электричеству, но переносит половину повреждений от волшебных нападений этого типа. Другие разрушающие заклинания действуют на него обычно. Он поглощает заклинания, которые не наносят непосредственный ущерб, используя их энергию для восстановления своего здоровья (1 хит-поинт за каждый уровень заклинания). Адаму также невозможно нанести повреждение нормальным оружием или физической силой. Только волшебное оружие может повредить ему.

Монстр не похож на обычного голема плоти. Он чрезвычайно ловок, быстр и умен; он даже использует ландшафт, чтобы получить преимущество. Он может отступить, если опасность велика, используя география домена, чтобы уйти в тень. Время не играет роли для Адама, он всегда может вернуться к обидчикам на другой день

Монстр предпочитает партизанскую тактику, прямым нападениям. Подобно вору он может скрываться в тенях и двигаться тихо с вероятностью 80%. Также он может обнаружить шум и подниматься на стены с тем же самым шансом на успех. Если он двигается тихо, его скорость передвижения уменьшена в два раза. Если его магическое сопротивление блокирует заклинание противника, он может притвориться, что заклинание сработало. Используя эту хитрость, он может выбрать позицию для неожиданного нападения или бегства. Он имеет 50% шанс узнать, какое именно заклинание было сотворено на него.

Адам сильно связан со своим творцом, доктором Морденхеймом. Он может чувствовать любую боль, причиненную доктору, хотя это и не затронет его боевых способностей.

Виктор Морденхейм

Человек 0-ого уровня, Законно-Злой

Armor Class 10 **Сила** 10
Движение 12 **Ловкость** 17
Уровень/Хит Дайс 0 **Телосложение** 9
Хит-Поинты 55 **Интеллект** 18
THAC0 20 **Мудрость** 7
Кол-во атак 1 **Харизма** 12
Урон/Атак В зависимости от оружия
Особые атаки Нет
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Морденхейм – ученый и хирург, ему 34 года. Его рост 6 футов, у него жилистая, если не сказать, спортивная фигура. Его острые, ярко выраженные черты лица противоречат его аристократическому происхождению. Несмотря на то, что его лицо еще достаточно молодо, интенсивная умственная работа и навязчивая идея посеребрила его волосы, и лишь несколько прядей волос имеют природный каштановый цвет. Скудная пища и затворнический образ жизни придали его коже бледный цвет. Мутные голубые глаза выглядят уставшими, он редко мигает, его взгляд постоянно озабочен.

Постоянное напряжение воздействует на доктора Морденхейма. Напряженные мускулы лица иногда самопроизвольно дергаются, а его губы никогда не расслабляются в улыбке. Его руки постоянно напряжены, а кожа на суставах, такая же белая, как и кости. Он на границе нервного срыва, но даже когда он чересчур взволнован, он никогда не теряет своего самообладания.

У Морденхейма есть характерный шрам и две небольших деформации. Падение с дерева в возрасте пяти лет оставило шрам на его лбу, который все еще виден и в эти годы. Кроме этого у него отсутствует левая мочка уха из-за другой детской травмы. В возрасте десяти лет он пытался сделать простую хирургическую операцию на любимой собаке своего отца. Собака, не полностью усыпленная чашей вина, очнулась, как только маленький Виктор начал ее резать. Она прокусила ему ухо. Отец Виктора не захотел, чтобы мочку пришили обратно. Вместо этого, он наставил семейного доктора, чтобы тот совсем отрезал ее, дабы маленький хирург получил хороший урок. В 23 года Морденхейм случайно отрезал себе левый безымянный палец хирургической пилой; в этой травме он до сих пор упрекает себя.

Доктор Морденхейм носит лишь простые практичные коричневые шерстяные костюмы. Никакие украшения и излишества в одежде, характерные для его социального статуса, он никогда не носит. В своей лаборатории, он одет в хирургический халат, защищающий его одежду от крови и других жидкостей.

Он не носит никаких драгоценностей, кроме кольца с его фамильным гербом и золотых часов, подаренных ему женой.

Предистория: Морденхейм – это одаренный ученый и хирург, которым овладела жажда познания еще в раннем возрасте. Тогда когда другие мальчишки играли в различные игры, Виктор изучал науки, обычные и тайные. Он презирал волшебство, считая его «отвлечением от Истины».

В 21 год, Морденхейм женился на Элис фон Брандтхофен (Elise von Brandthofen), что было неожиданным для его семьи и малочисленных друзей. Это произошло из-за упорства самой Элис, он даже не ухаживал за ней перед свадьбой. Элис была необычной и интеллигентной молодой женщиной, которая разделяла его интерес (но не страсть) к химии. К сожалению, она оказалась бесплодной и не могла подарить ему детей.

Через несколько месяцев после свадьбы с Элис, Виктор начал свои исследования в области воскрешения, а точнее сказать, в создании человеческой жизни. Через тринадцать лет, он добился своей цели и создал чудовище. Несмотря на то, что Морденхейм обнаруживал решение каждой задачи на пути к своей цели, последняя искра, истинное чудо воскрешения не принадлежала ему. Он взял на себя работу богов, а боги в свою очередь посмеялись над ним.

Морденхейм никогда не почитал богов, он не верил, что существуют силы, стоящие над человеком. Он был законченным атеистом, который принимал только то, что могло быть доказано. Единственным, что он почитал, было знание. В другие времена боги могли бы допустить подобное богохульство, но Морденхейм стал язвой, гнойником, воспалившем их чувствительность. Столь сильно было желание его создать жизнь, и настолько сильно было отрицание существования богов, что они решили выполнить его желание. Они наполнили его творение искривленным беспокойным духом, духом, одержимым злыми намерениями.

Ночью, когда монстр сделал первый вздох, туманы Равенлофта заинтересовались им. В течение последующего месяца они заселили земли вокруг замка Морденхейма, а затем поднялись и окружили всю эту землю плотным кольцом, став своего рода часовыми. Когда вся надежда на искупление Морденхейма улетучилась, Туманы вырвали эту землю из основного плана и забрали с собой замок и всех игроков, задействованных в смертельной игре Морденхейма.

Виктор восхищался своим созданием, названным «Адамом», он обожал его как ребенка, которого он и его бесплодная жена никогда не могли иметь. Но «Адам» проявил неестественную привязанность к Элис, это испугало ее и оттолкнуло от него. Даже тогда, когда через два года после создания Адама, Виктор привел приятельницу для своего создания (семилетнюю полуголодную сироту, которую он нашел возле доков Людендорфа), ситуация не изменилась. Адам, кажется, ревновал к тому вниманию, которое получала Ева (Морденхейм так назвал девочку). У него проявлялась такая неприязнь к девочке, что Элис стала угрожать мужу, что она оставит его и заберет Еву с собой, если его

попытки поощрения Адама к «социальной адаптации» не будут остановлены. Еву Виктор использовал, как инструмент для своих экспериментов.

Нормальный мужчина откликнулся бы на такую просьбу своей жены, но Виктор был опьянен силой его нового открытия. Его попытки социализировать и обучить Адама продолжались.

Однажды ночью, мир Виктора разрушился. Проснувшись от криков, он помчался в спальню Евы, где он не нашел девочку, но нашел свою жену, точнее ее раздавленное тело около кровати. Фигура, возвышающаяся над ней, была его Адамом, в его руках были окровавленные лоскутки длинной ночной рубашки Евы. Затем, с криком ярости Адам исчез в туманной ночи.

Элис была все еще жива, вернее пока жива. Было очевидно, что она выдержит не более часа, если не предпринять решительные меры. Теперь доктор Морденхейм стоял перед новым испытанием: поддержанием искр жизни в женщине, которую он любил.

Виктор лихорадочно работал, пытаясь восстановить здоровье Элис. Несмотря на все его усилия, он был способен только поддерживать ее жизнь. Она превратилась в полуразрушенный труп, который еще живет, лишь благодаря сложным машинам, поддерживающим в ней малую искорку жизни.

Текущее состояние: Местные жители считают Морденхейма сумасшедшим, одержимым дьяволом, который проводит нечестивые эксперименты в своем замке, возвышающимся над морем. Они боятся его и наделяют его силами, которыми он не обладает. Они также связывают его с преступлениями, которые он не совершал. Это конечно правда, что он вскрывает могилы, и часто посещают приюты в поисках недавно умершего женского тела. Возможно даже он ускорил смерть одной или двух женщин, используя яд, который не порождает никакой боли и не оставляет никаких следов. Однако он никогда не крадет тех, в ком еще теплится жизнь. Но это неизвестно большинству народных масс и они приписывают кражи женщин Морденхейму. Хотя на самом деле это дело рук его детища, монстра, которого он назвал Адамом. О том что творит Адам, не знает и сам Виктор.

Все дни, а также и многие из ночей, Морденхейм посвящает науке, но теперь он больше не стремится воскрешать мертвых. Теперь он ищет способы восстановить живых. Элис, или точнее, то, что от нее осталось, все еще дышит в его лаборатории. Охваченный раскаянием, что и послужило причиной его сумасшествия, он намеревается обеспечить ее новым телом, которое должно быть совершенным. Она приходила в сознание только дважды после того рокового столкновения с Адамом. В те краткие моменты она не хотела жить без своей приемной дочери Евы (которую монстр похитил после того, как атаковал Элис) и просила Виктора освободить ее от мучений. Ее сердце продолжает биться без ее согласия. Она живет исключительно благодаря хитроумным медицинским аппаратам Морденхейма. Благодаря темным силам он пытается возродить Элис уже в течение столетий. А что кажется странным так это то, что Ламордийцы этого не осознают. Как будто они не замечают, что Морденхейм

остается в одном и том же возрасте, тогда, как другие поколения подрастают и уходят.

После создания Адама, Виктор никогда больше не возродил безжизненного или бы полностью вылечил безнадежно искалеченного. В то время, как он вполне способен создать нескольких меньших существ – извращенных тупых големов из плоти, он никогда не смог добиться такого же успеха, как в случае с Адамом. При этом ему никогда не попадалось совершенное прекрасное женское тело, которое он хотел бы для Элис. Без вмешательства богов, которых он отвергает, он никогда этого не совершит. Возможно, некоторая часть его сознания это осознает, но в его бесконечных поисках совершенных частей и его вечное ожидание этого великолепного момента, он отрицает истину. Его работа обречена на провал, Элис потеряна для него навсегда, и он является тем самым негодяем, который убил ее.

Сражение: Доктор Морденхейм вряд ли начнет драку. Он хирург и не имеет никаких навыков в обращении с оружием. Однако его связь с монстром дает ему странную защитную способность. Он не может умереть, если монстр живой. Фактически он имеет те же хит-поинты, что и монстр, и его тело способно регенерироваться от самого маленького кусочка плоти. В то же время, боль от его ран ощущает сам монстр. Если тело Морденхейма уничтожено полностью, его дух отыщет новый свежий труп другого мужчины. В пределах недели, новое тело изменится так, что будет выглядеть точно так же, как и доктор Морденхейм.

Дементлиу

Земля: Дементлиу находится на побережье Моря Печалей. Порт-а-Лючин, столица домена, который является и самым большим поселением этого домена, находится на берегу Залива Парнаулт. Этот город, с чистыми улицами и аккуратными домиками построен вокруг небольшой крепости. Крепость была занята правительством, по крайней мере до тех пор, пока никто не назовет себя её владельцем. Гильдии Порт-а-Лючина недавно пытались создать в крепости свое представительство, но серия несчастных случаев заставила их отказаться от этой идеи. На окраинах Порт-а-Лючина находится нейтральный храм Церкви Эзры.

Неподалеку от города находится Чатеофокс, небольшая торговая деревня, которая раскинулась у восточной границы домена. Её населяет примерно пятнадцать сотен людей. Некогда, в городе проживало почти две тысячи человек, но многие переехали в Порт-а-Лючин, или другие домены, когда мэр города сошел с ума.

Дементлиу – это земля равнин, которая покрывается холмами только на севере, на пути в Ламордию. В этом домене множество лесов и пустошей, а земля в основном состоит из песка. Единственной культурой, которая может расти в этой земле, является картошка.

Культурный Уровень: Ренессанс.

Народ: Люди Дементлиу считаются одними из самых цивилизованных людей Демиплана. Руками их мастеров были созданы прекраснейшие портреты и пейзажи Ядра и, в основном, они почитают логику и верят в науку. Кроме того, люди Дементлиу считают своим долгом заботиться о бедных, так что большая часть жителей имеют еду и кров. Но, несмотря на подобные проявления прогресса, большая часть дворянства использует бедняков как рабов. В нижних слоях общества распространена бедность и болезни, часто происходят преступления и даже убийства. Аристократия Дементлиу считается эталоном моды и стиля среди всех благородных жителей Ядра. Сейчас, мужчины домена носят темные шерстяные штаны и хлопковые и шелковые рубашки с сюртуками. Джентельмены носят высокие черные цилиндры, тогда как люди из низших классов предпочитают простые кепки.

Большая часть женщин носит темные длинные платья, высокие ботинки и шляпы. Женщины из низших классов также носят шляпы, но шляпы настоящих леди заметно превосходят их размерами и красотой.

Язык Дементлиу очень похож на язык Мордента. На схожих диалектах разговаривают в Ричмулоте и Борке, и этот язык изучается студентами в лучших учебных заведениях Равенлофта.

Местные Игровые Персонажи: Дементлиу – благородное королевство, где решение проблем с помощью силы не приветствуется. Большая часть игровых персонажей из этих земель являются ворами. Магов немного, и чаще всего они выступают как заклинатели и иллюзионисты. (Эти виды магии в основном используются для развлечения.) Воины и воры из Дементлиу могут использовать слоты оружейных навыков для огнестрельного оружия, если игроки желают этого. Это также высоко литературный домен, так что большая часть героев из этих земель свободно получает навык Чтения и Письма.

Заметные Личности: Если гражданин или гость Дементлиу хочет заключить сделку с законом или правительством, он очень скоро узнает, что для этого, ему необходимо поговорить с Домиником Д’Хонари, лидером совета лорда-правителя. Остроумный человек лет пятидесяти, Д'Хонари живет рядом с дворцом лорда-правителя Порт-а-Лючине и знает обо всех его планах. Недавно, жена Д'Хонари родила ему первого сына.

Другой важной фигурой является Доктор Вилхелм Микки, один из самых знаменитых специалистов Ядра в области нервных расстройств и психических заболеваний. Он содержит лечебницу, которая находится в живописной местности на окраине Чатеофокса.

Закон: Дементлиу управляется лордом-правителем Марселем Гуигнолом. Ему помогает совет из пяти министров, который возглавляет вышеупомянутый Д'Хонари. Лорд-правитель составляет законы и выносит важные судебные приговоры.

Городская милиция помогает лорду-правителю и его советникам поддерживать в городе порядок. Большая часть стражников является воинами 2-ого уровня, снаряженными клепаными кожаными доспехами, короткими мечами и кнутами.

Столкновения: В Дементлиу не очень много монстров, но в лесных районах очень распространены олени. В северных холмах, возле границы с Ламордией, живет небольшое сообщество кобольдов. Кроме того, у побережья Дементлиу живет несколько морских тварей, таких как риверы и порождения моря (sea spawn) (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium), которые охотятся в прибрежных водах. К счастью, у персонажей есть только 15% шанс столкнуться с ними, и днем, и ночью.

Дополнительная Информация: Историческое Приложение AD&D Могучая Крепость, является прекрасным руководством для тех, кто хочет проводить приключения и кампании в культурах подобных Дементлиу. Домен упоминается в антологии Леденящие Истории.

Темный Лорд Дементлиу

Доминик Д'Хонари

Человек, Заклинатель 7-ого уровня, Нейтрально-Злой

Armor Class 10 **Сила** 9
Движение 12 **Ловкость** 11
Уровень/ХитДайс 7 **Телосложение** 10
Хит Поинты 18 **Интеллект** 17
THAC0 18 **Мудрость** 12
Кол-во атак 1 **Харизма** 7-14
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Рост Доминика примерно 5 футов, 7 дюймов. Он довольно толст. Доминик завязывает свои седеющие рыжие волосы в короткий аккуратный конский хвост, который неплохо сочетается с бородой и усами. Он может контролировать свою Харизму, показатель которой может изменяться от 7 до 14. Обычно она равняется 11.

Предистория: Доминик является внуком Доктора Германа Д'Хонари, гипнотизера, который находился в Морденте, когда он присоединился к Равенлофту. Мать Доминика умерла при рождении сына.

Еще ребенком, Доминик мог внушать мысли так мягко, так умело, что многие люди верили, будто они принадлежали им самим. Часто он настраивал одного человека против другого, иногда даже доводя дело до серьезных травм, но сам никогда не участвовал в драках. Чем больше хаоса, злобы и ненависти вызывали козни Доминика, тем счастливее становился он. Он был красивым ребенком, особенно любимым женщинами, которые находили его поведение

чарующим и безвредным. Эти женщины жалели бедного сироту, даже не подозревая о том, как коварен и хитер его маленький ум.

Когда его дед умер, семья решила покинуть Мордент. Это была идея Доминика, хотя его отец, Клод, считал, что он сам принял это решение. Клод осмелился войти в Туманы Равенлофта, что узнать, куда они отправят его. Новые земли открылись перед Домиником. Его семья даже не подозревала, что он стал темным лордом нового домена, Дементлиу.

Текущее Состояние: Доминик является мастером манипуляций и интриг. Он живет, как паук, плетущий бесконечную сеть сделок. Как и все лорды доменов, Доминик страдает от проклятья. Чем сильнее его влечет женщина, тем уродливее кажется ей он. Для других, эта перемена остается незаметной, но в её глазах, он становится просто отвратительным. Проклятье постоянно раздражает его и приводит в дикую ярость. Рассердившись, он даже убил свою первую любовь, так как она не могла смотреть на него от отвращения. Из-за этого, его брак был заключен по политическим соображениям, а не по любви.

Закрытие Границ: Д'Хонари может закрывать домен с помощью миражей. Когда персонаж подходит к границе, он внезапно замечает, что земли Дементлиу остались не только за его спиной, но и появились прямо перед ним. Независимо от того, в какую сторону пойдет беглец, он все равно будет углубляться в земли домена. В лесу, персонаж не заметит ничего особенного до тех пор, пока не выйдет на опушку, и не обнаружит, что он пришел туда, откуда пришел. А берегу, воды Моря Печалей внезапно исчезнут из вида.

Сражение: Доминик обладает боевыми и магическими способностями, свойственными заклинателю 7-ого уровня, хотя на самом деле он не может творить заклинания. Вместо этого, его голос постоянно действует как заклинание совет, а его взгляд – как заклинание *доминирования*. Сам Доминик обладает иммунитетом ко всем видам ментальных атак. Он избегает открытого противостояния, но имеет нескольких могучих защитников, которые при необходимости выступят на его стороне, и защитят его интересы.

Некрополис

Земля: Ранее известный как Даркон, Некрополис был практически опустошен, когда адская машина Азалина послала волну негативной энергии, превратив город Ил Алук в город нежити. О состоянии города больше ничего не известно, так как всякий, кто переходил границы Ил Алука, немедленно умирал. Достаточно странно, что уже через несколько секунд после катастрофы, все обитатели Ядра знали новое название домена.

Некрополис занимает примерно треть Северного Ядра, раскинувшись от Моря Печалей на западе, и до Ночного Моря, на востоке. Некрополис является густо заселенным королевством, в котором живут представители различных рас.

Этот домен разделен на шесть различных районов. В каждом из районов волна негативной энергии, вырвавшаяся из адского устройства Азалина, прошла с различными последствиями, хотя нигде не повторилась кошмарная история Ил Алука, в котором были уничтожены все живые существа. В основном, Некрополис остается таким же, каким и был до этой ужасной трагедии.

Болотные Земли - Это обширное болото заполнено множеством озер, наибольшее скопление которых называется Великим Соленым Болотом (Great Salt Swamp). Их воды настолько солены, что оттуда нельзя даже пить, и ни одно живое существ не может выжить в их глубинах. С другой стороны, Озеро Стагнус полно жизни, и зеленая тина на его поверхности каждую минуту вздрагивает, когда обитатели озера шевелятся в его темной воде. Тот, кто отправляется в болота, сталкивается с большим количеством опасностей, включая ядовитых тварей и взрывающиеся газы.

Овощи, которые выращиваются в этой районе, странным образом деформированы, и, ходят слухи, что тот, кто ест их, попадает под действие неизвестного проклятья. Один раз, урожай моркови, которая приняла форму демонов, чуть не вызвал бунт. Из-за этого, большая часть выращиваемых здесь овощей выбрасывается, что сильно осложняет попытки местных жителей прокормиться

Лес Теней – Этот некогда солнечный и открытый лес, теперь погружен в спокойную, зловещую атмосферу страха. В нем царят загадочные тени, огромные пауки и внимательные глаза неведомых людям тварей. В нескольких районах леса, рейнджеры обнаружили загадочные каменные круги. Говорят, что в полнолунье, на них поднимаются вервольфы, и начинают выть. Ходят слухи, что тот, кто услышит этот вой, не сможет подавить зов крови, и также придет в круг. Кроме того, с изменением Ил Алука, река Вучар, к западу от леса, умерла. Мертвая рыба плывет вниз по течению, а воды реки пахнут смертью и гниением.

В Лесу Теней есть два основных города: Нарток, международный торговый центр, где перед переходом на юг, в Фальковнию, собираются торговцы Некрополиса, и Ривалис, в котором живет община хафлингов. Бывшая резиденция Азалина, Замок Асвернус, также находится в этом районе. С момента исчезновения своего короля, он практически пуст, но немногие храбрецы осмеливаются проверить эту гипотезу.

Берег Клыков - В этой земле находится множество крошечных островов и секретных пещер, в которых находятся базы множества контрабандистских организаций. Также ходят слухи о том, что в этих землях спрятано множество кладов. Большая часть береговой линии представляет собой безжизненные скалы и редкие кусты, у их подножья. Тем не менее, на севере Берега Клыков находится процветающий порт, который находится в Заливе Мортиры. Это одно из немногих постоянных поселений в этом регионе, так как география Берега Клыков постоянно изменяется. Здешние скалы в основном состоят из нестабильного камня, в котором очень много пор, и большие куски которого часто падают в море, отрываясь от скал. Именно по этой причине, на берегу моря возвышается совсем немного домов, и проложена всего пара дорог.

Следуя слухам, береговая линия постоянно сужается загадочной расой подводных существ, которая завидует обитателям земли. Другие считают, что вся эта земля понемногу разрушается в преддверии Часа Восхождения, когда живые существа будут сброшены в море, чтобы освободить Некрополис для нежити.

Недавняя волна негативной энергии сделала воды моря серыми и безжизненными. Загадочные водовороты, диаметр которых превышает сотни футов, чрезвычайно осложняют судоходство в этих местах. Никто не знает, что или кто отвечает за появление этих водоворотов.

Туманные Земли – Северные и восточные пределы Некрополиса не ограничиваются видимыми границами; вместо этого, они плавно переходят в Туманы. Стена леденящего пара постоянно движется, иногда на милю, или целых две, за один раз. Кроме того, над поверхностью земли неспешно дрейфуют сгустки Туманов. Некоторые считают, что они скрывают входы в подземные логова темных эльфов и гоблинов, которые обитают в здешних землях.

Одной из самых загадочных особенностей Туманных Земель являются *места молчания*, размер которых может варьироваться от нескольких сотен футов до целых миль. Все существа, которые находятся в пределах подобного места, попадают под воздействие знакомое им, по заклинанию *молчания* (спас-броски не делаются). Тем не менее, эти места не являются постоянными. Кажется, будто они возникают и появляются случайно. В Туманных Землях находятся три основных города: Неблус, столица района; Ручьи Невучара и Синдар. В этой части домена доминирует эльфийская культура.

С момента разрушения Ил Алука, Вечный Порядок (официальная церковь Даркона) начал терять свои позиции в этом регионе, и там начали усиливаться другие верования. К примеру, в Ручьях Невучара уже появился нейтрально-злой храм Церквки Эзры.

Горы Страдания - В этом регионе находятся Гора Нуид и Гора Нирка, два огромных вулкана, которые столетиями оставались в спокойствии. Но недавно, на их вершинами начал клубиться желтый серный дым. Учитывая недавнее увеличение количества землетрясений, многие опасаются того, что вулканы могут проснуться.

Оставшаяся часть этого района состоит из скалистых холмов, в которых течет множество речек и ручьев. В этих неисследованных землях обитают гоблины, кобольды, темные эльфы, дарклинги и сломленные.

Один из наиболее странных феноменов был замечен в районе Озера Темпорус, источника реки Темпе. Его берега заполнены животными, головы которых опущены в воду. Кажется, будто неведомая сила буквально заморозила их. Кроме того, возле вулканов уже несколько раз замечали призрачных существ. Некоторые говорят, что это призрачные скакуны, на которых мертвые отправятся в последний поход, когда будут освобождать эти земли от живых.

Здесь процветает добыча золота, серебра и драгоценных камней, и в результате этого, в Горах Страдания возникли сразу два города: дварфийское поселение Темпе Фоллс и общество гномов Майвин.

Долина Слез – Ранее известное, как Долина Вучара, это место когда-то было плодородной долиной, по которой проходил речной торговый путь. Со времени осквернения Ил Алука, судоходство стало чрезвычайно опасным. Суда выходят из каналов Ил Алука с командами мертвецов. Отрезанные от рынков, фермеры Долины Слез теперь могут только беспомощно наблюдать за тем, как их зерно гниет на полях.

Кроме того, Вучар ведет себя очень странно; уровень воды то поднимается, то понижается, и на поверхность время от времени выносит загадочный красный ил. Наиболее впечатлительные жители Некрополиса уже сравнивают реку с веной, которая пульсирует в соответствие с пульсом земли.

В Долине Слез находятся небольшие участки леса, рощи, за которыми много лет никто не следил, и которые разрослись до небывалых размеров. Немногие фермеры осмеливаются входить в забытые сады, несмотря на фантастические урожаи плодов, которые ожидают их там. Ходят слухи, что одичавшие рощи теперь заполнили оборотни и гремишки (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendix III).

Основными поселениями Долины Слез являются города людей, Карг, и Маукл, и деревня хафлингов, Делагия.

Следует также заметить, что несмотря на слухи о том, что Азалин погиб во время разрушения Ил Алука, могучая магическая защита на границах Даркона все еще действует. Когда два месяца назад в эти земли попыталась вторгнуться армия Фальковнии, из приграничных могил вновь поднялись мертвецы о обрушились на захватчиков. Это вызвало всеобщую веру в то, что мертвые вот-вот потребуют вернуть им земли Некрополиса (как и говорится в некоторых легендах), и что Король Азалин уже присоединился к армии мертвецов. Кроме того, некоторые считают, что зловещий правитель Ил Алука, который называет себя Смертью, является Азалином, который восстал из могилы.

Культурный Уровень: Отличается от региона к региону. На западе, влияние Ламордии и Дементлиу, за исключением международного торгового центра в Заливе Мортиры, вылилось в рыцарский уровень. Тем временем, обитатели восточных районов домена до сих пор находятся в темных веках.

Народ: Хотя каждый житель Некрополиса, пришедший сюда из Туманов, уже через три месяца убеждается в том, что прожил здесь всю свою жизнь, население этого домена состоит из представителей совершенно различных миров. Население Некрополиса включает в себя дикую смесь рас, стилей и философий.

Также, из-за недавних вторжений нежити, многие обитатели Некрополиса пытаются переехать в другие домены. Из-за этого, Новую Вассу и Ламордию заполонили сотни беженцев.

Закон: Правители шести районов Некрополиса сильно различаются между собой. Тем не менее, их объединяют две вещи: злобная натура и необъяснимая верность владыке Ил Алука, существу, известному, как Смерть. Созданная прототипом Устройства Судного Дня, Смерть присутствовала при активации ужасной машины Азалина. Очень сильно напоминая Зловещего Жнеца (Grim Reaper), это загадочное существо полностью контролирует всех обитателей Ил Алука.

Туманными Землями управляет Триллен Мистволкер, который сильнее интересуется поисками загадочных руин некой башни, скрытой в Туманах, чем делами своих земель. В Болотных Землях, Гленнис МакФадден, зеленая ведьма, тайно собирает армию слуг и коллекцию темных заклинаний и зелий, чтобы править местными обитателями. Галф Клоггин, верекрыса, руководит бандой воров, которая терроризирует людей Леса Теней. Берил Силвертрисс, дворф-вампир, использует свое обаяние и красоту для того, чтобы управлять обитателями Гор Страдания. Яко Вормофф, вассалич, который погиб во время недавнего опыта Азалина, правит Долиной Слез. И, наконец, Берег Клыков стонет под властью лорда гхула, по имени Дамон Скрагг, который управляет и питается его обитателями.

Местные Игровые Персонажи: Представители Некрополиса могут принадлежать ко всем классам, которые существуют в Демиплане Ужаса. Большая часть жрецов Некрополиса принадлежит к Церкви Вечного Порядка (Temple of the Eternal Order), но эта религия уже начинает исчезать. Из-за распространенной веры в то, что мертвецы вскоре восстанут вновь, чтобы завладеть этой землей (и веры в то, что это уже случилось), персонажи из Некрополиса получают отрицательный модификатор –2 на все броски страха и ужаса, которые вызваны появлением нежити.

Заметные Личности: С того времени, как Даркон стал Некрополисом, многие странные и ужасные существа появились в этих многострадальных землях. Триллен Мистволкер является одной из самых интересных личностей Туманных Земель. Этот эльфийский призрак выглядит точно так же, как выглядел при жизни, ухитряясь до сих пор надувать местных жителей. Триллен одержим идеей отыскать загадочную башню, которую он обнаружил в Туманах при жизни, хотя он даже не помнит, что именно хранилось в ней. Он умер вскоре после того, как растратил все свое богатство и случайно убил своего брата, пытаясь отыскать эту башню вновь.

Гленнис МакФадден можно принять за беспокойную старушку, которая мастерски варит пиво и успокоительные зелья из самых обыкновенных трав. К сожалению, это не так. Эта зеленая ведьма недавно покинула свое постоянное убежище в сердце болот и направилась в Виаки, чтобы найти медленный и смертельный способ отомстить людям, которые убили двух её сестер-ведьм.

Галф Клоггин, полурослик-верекрыса, который тренирует своих товарищей-оборотней, обучая их воровству. Он возглавляет банду разбойников, которая уже собрала огромное количество сокровищ глубоко под домом Оалфа в лесу Теней. Обитатели Ривалиса еще не поняли, что Налф является главой бандой, так как его сообщники приходят и уходят через сеть туннелей, вырытых под городом.

Берил Сильвертрисс – это дворф-вампир, которая продолжает мстить вампирам, которые создали её. Она является членом Каргата, секретной полиции, которая раньше служила Азалину. Она уверенна, что логово её создателя известно всем, но жесточайшая секретность не дает ей узнать, где именно он скрывается.

Яко Вормофф был слугой Азалина до того, как он активировал адское устройство. Теперь, Яко контролирует армию огромных големов плоти, и даже создает собственных причудливых големов. Яко правит Долиной Слез, с тех пор, как Азалин исчез. Кроме того, Яко до сих пор ищет в Замке Асвернус филастерию, в которой живет его дух.

Дамон Скрагг командует комадой гхастов на своем корабле, который называется Щедрый. Большую часть времени, он проводит в Заливе Мортиры, чтобы его команда могла питаться плотью смертных. Дамон и его команда никогда не покидают корабль в течение дня, принимая посетителей только на борту судна. Большая их часть является нежитью.

Столкновения: В Некрополисе можно столкнуться практически со всеми видами нежити. Кроме того, из-за недавних событий, возможность столкновения необычайно высока. У персонажей есть 40% шанс столкновения с нежитью днем, и два 50% шанса ночью.

Дополнительная информация: Некрополис и тираны, управляющие его регионами, описаны в дополнении Реквием, которое также включает правила для создания и отыгрывания персонажей-нежити.

Темный Лорд Некрополиса

Со времени загадочного исчезновения Азалина, личность истинного лорда Некроплиса остается загадкой.

Фальковния

Земля: Фальковния находится в северо-западной части Ядра, к югу от Некрополиса и к востоку от Дементлиу. Большая часть домена покрыта лесами. Деревья Фальковнии очень высоки, а их кора – черного цвета, что отличает их от деревьев других доменов. Местные жители называют эти деревья “вигила диморта” ("vigila dimorta") или “часовые смерти”. На востоке Фальковнии, где в небо вздымаются пики Балинокских Гор, многие деревья погибли. С них слезла кора, и опали листья, и только белые стволы, напоминающие уже обработанные балки или мачты, поднимаются ввысь. Легенды говорят, что каждое новое дерево умирает тогда, когда Драков убивает еще одного человека. Некоторые

даже говорят, что в этот момент, ствол дерева исчезает в огне, которые пожирает кору и листья.

Большие районы мертвых лесов уже были очищены от остатков деревьев, и теперь используются, как пшеничные поля. В течении последних лет, Фальковния стала исполинской “хлебной корзиной” Ядра, экспортируя зерно практически в каждый домен. Дорога, между Сильбервасом и Аэрие проходит через огромные поля, которые покрываются золотом поздним летом, с редкими черепичными крышами фермерских домов, выглядывающих из пшеницы. Расчистка дорог усложняется и тем, что древесина умерших деревьев почти окаменела, и эта работа делает молодых людей стариками еще до того, как им исполнится тридцать.

Практически все поселения Фальковнии связаны между собой прекрасными дорогами, которые предназначены для быстрой переброски войск. Лекар, самый большой город Ядра, находится в западной части Фальковнии. В стенах этого хорошо укрепленного города обитает пятнадцать тысяч жителей, и четверть из них, является солдатами. Местонахождение города и прекрасные дороги этого домена сделали Лекар огромным торговым центром. Улицы переполнены торговцами, которые предлагают товары из близлежащих доменов. Вскоре, место торговцев занимают нищие. Они стучат во все двери, умоляя о помощи, а их худые руки протянуты к прохожим. Многие нищие, отброшенные солдатами, не могут даже подняться на ноги. Большая часть обитателей Лекара живет в ужасной нищете. Переулки, в рабочих кварталах, заполнены нечистотами, грязью и навозом.

В Фальковнии находится три больших города, каждый из которых можно назвать укреплением. Стангенград, в котором обитает 65 сотен людей, расположен у северной границы, неподалеку от Некрополиса. Аэрие, деревня на южной границе, служит домом для двух тысяч жителей. Еще пять тысяч Фальковианцев живет в Сильбервасе, на восточном берегу Озера Криегвогел. Летний дворец тирана Дракова находится на холме, в Верхнем Городе. Когда с Озера Криегвогел начинает дуть ветер, город высвобождается из душных объятий жаркого лета Фальковнии. Но когда ветер дует с севера, а Лорд Драков находится в своей резиденции, на город обрушиваются крики несчастных, которых пытают ради его развлечения.

Культурный уровень: Средневековье.

Народ: Фальковианцы устали – устали от перенапряжения, переутомления и террора солдат Дракова. У каждого ребенка на лбу ставится знак ястреба, символ Дракова, который метит свою собственность. Местные жители презирают Дракова, но привыкли скрывать свои чувства: они не могут открыто противостоять ему. Путешествие в другие домены запрещается всем, кроме нескольких избранных. Чужеземцы могут пересекать границу, но их могут преследовать за это. Язык Фальковнии разительно отличается от других языков Ядра, хотя многие Фальковианцы также разговаривают на Балоке или Дарконском.

В городах и деревнях, люди носят серые одежды. Даже выдающиеся чужеземцы следуют этому обычаю, так как никто не хочет выделяться здесь из толпы. Привлечь внимание – значит оказаться в опасности. В отдаленных районах, жизнь также нелегка, но законы Дракова там соблюдают меньше.

В Фальковнии нет места нелюдям. Драков объявил их государственным имуществом, и считает их чем-то вроде собак, созданных для службы своему хозяину. Он приветствует межрасовые браки, но местные жители избегают их. Полукровки, отец или мать которых является человеком, также считаются государственной собственностью с самого рождения.

Солдаты представляют высший класс Фальковнии, и только чистокровные люди могут быть солдатами. Элитой Фальковнии являются воины, верные Дракову до безумия. Офицеры не платят налоги, могут путешествовать без всяких ограничений и могут носить оружие. Жители, осмелившиеся поднять на них руку, совершают страшное преступление, за которое вынуждены будут расплачиваться их семьи и родственники.

Местные Игровые Персонажи: Фальковианские персонажи не могут быть воинами. Все местные воины служат в армии Дракова, и являются пешками в его руках. Маги и жрецы могут жить здесь спокойно только до тех пор, пока они не посягнут на власть Дракова или на его идею совершенного королевства. Плуты являются наиболее распространенным классом героев Фальковнии, и единственными персонажами, которые могут начинать игру не только с навыками кинжала, посоха или лука, но и другими оружейными умениями. Все остальные герои должны найти себе наставника, который обучит их владению оружием перед началом игры. Тем не менее, все Фальковианские персонажи получают модификатор +1 ко всем броскам страха и ужаса, которые включают сцены кровавого зверства и жестокости, которые давно уже стали частью их жизни.

Заметные Личности: Лорд домена, Влад Драков, отравил все аспекты жизни в Фальковнии невыносимой жестокостью. Тем не менее, кое-где, начинают появляться отряды вооруженного сопротивления злобному лорду. Говорят, будто могучий, седоволосый воин, которого зовут Гондалл, с помощью тактики внезапных ударов и отходов, поддерживаемый отрядом кобольдов смог уничтожить часть отрядов Дракова в сердце домена. Он не первый, кому удалось нанести ущерб Дракову, но и не последний.

Закон: Фальковнией правит Влад Драков, и его жестокие воины полностью контролируют домен. Тем не менее, не все они сжимают в руках оружие: чиновники Фальковнии также получают военные звания. У Фальковнии нет полицейских сил; только армия (смотрите "Столкновения" ниже), и поэтому все преступления рассматриваются военным трибуналом. В этом домене совсем немного тюрем, и они почти всегда пустуют, так как в Фальковнии уже привыкли выносить быстрые и жестокие приговоры.

Дракову требуется как минимум одна казнь за ночь, в обеденные часы. Он обедает, наблюдая, как несчастный пленник медленно умирает у него на глазах. В особые вечера, он приказывает посадить на толстые, высокие колья

нескольких человек, с улыбкой наблюдая за их мучениями. Иногда, он приказывает привести музыкантов, которые должны аккомпанимировать стонам умирающих. Если Равенлофт является тюрьмой для проклятых, то немногие заключенные могут сравниться с Драковым.

Столкновения: У персонажей есть 50% шанс столкновения в пределах Фальковнии и днем, и ночью. В Фальковнии почти нет нежити, но живые здесь, нередко страшнее мертвых. Леса заполнены оленями и дикими кабанами, также как и хищниками, среди которых особенно много волков. В заселенных районах Фальковнии половина столкновений включает себя солдат. Чаще всего это воины 3-его уровня, облаченные в чешуйчатый доспех и вооруженные копьями и щитами. Элитные воины являются бойцами 5-ого уровня, с бахтерцами и мечами или пиками.

Дополнительная Информация: Большая часть приключений *Зловещей Жатвы* происходит в Фальковнии, главным образом в, и около Лекара и Стангенграда.

Темный Лорд Фальковнии

Влад Драков

Человек, Воин 15-ого уровня, Нейтрально-Злой

Armor Class В зависимости от брони
Движение 12
Уровень/Хит Дайс 15
Хит-Поинты 86
THAC0 7 (4 w/rod)
Кол-во атак 2 (4 w/rod)
Урон/Атаки 1d4+4, 1d6+4, или в зависимости от оружия
Особые атаки Нет
Особые защиты Магические предметы
Магическая сопротивляемость 50%

Сила 16
Ловкость 12
Телосложение 15
Интеллект 15
Мудрость 11
Харизма 16

Этому высокому, смуглому человеку примерно восемьдесят пять лет, хотя с виду ему нельзя дать больше пятидесяти. Его рост – около шести футов, трех дюймов. Он очень силен, что подтверждает его мощная фигура, а его коричневая кожа кажется иссушенной многочисленными ветрами и лишениями. Наиболее заметными чертами Дракова являются задумчивые сине-серые глаза и большой, хищный нос. У него большая, нестриженая борода, с сединой, а его светло-коричневые волосы кажутся грязными и нестрижеными. Когда он открывает рот, можно увидеть, что у него отличные белые зубы.

Влад всегда выглядит так, будто сейчас же ринется в бой. Чаще всего, на нем надета кольчуга с наплечниками и наголенниками, и черная накидка. Накидка, украшенная белым мехом, перетянута широким кожаным поясом, с массивной серебряной застежкой, выполненной в виде головы ястреба, личного символа Влада. Пара рукавиц и ножны (для палочки ударов), свисают у него с пояса.

Предистория: Драков родился в королевстве Тенол, которое находится на континенте Таладас, на планете Кринн. В Теноле, Драков возглавлял банду наемников, которые называли себя "Коготь Ястреба". (У него была кличка – "Ястреб" а его людей называли "когтями".) Влад был известен своей беспощадностью и жестокой тактикой. Он работал на всех, кто платил ему, и чаще всего, это были злобные фанатики Хита.

Однажды вечером, войска Дракова покидали Завоеванные Земли, после длительных грабежей и разбоя. Из земли, по которой они ехали, внезапно поднялись Туманы, которые перенесли Дракова и его людей в Равенлофт. Они забросили их в Даркон, домен лича Азалина. Драков верил, что ему каким-то образом удалось открыть новые земли, и сразу же решил завоевать их. Тем не менее, он еще ничего не знал о силах Демиплана и недооценил лорда-лича. Драков начал поход ужаса. Его когти захватили небольшую деревню, и он приказал убить всех её жителей. Как обычно, он приказал посадить их на колья, которые уже были вбиты в землю, чтобы вот-вот превратиться в зловещий сад агонизирующих тел. Влад обедал, наблюдая за тем, как они умирали.

А потом, перед ним предстала уже знакомая жителям Даркона картина. Когда последняя жертва перестала стонать и содрогаться, трупы несчастных стали зомби. Спрыгнув с кольев, мертвецы напали на людей Дракова. Все новые и новые существа, давно уже ставшие нежитью, появлялись со всех сторон, обрушиваясь на обезумевших от страха воинов. В отчаянии, когти сбежали в Туманы.

Перед Драковым открылся новый домен, и он стал его лордом. Он, и его люди поселились в новых землях, и назвали их Фальковнией ("Королевство Ястреба"). Беженцы из Даркона и других доменов шли к его границам, надеясь начать там новую, счастливую жизнь. Люди Дракова поработили многих, разрешив только небольшой части поселиться в этих землях.

Перед тем, как Равенлофт поглотил его, Драков был обычным наемником, которого нанимали правители, свысока смотревшие на людей "его сорта". Их оскорбления жгли его душу, так как он, также как и они, жаждал власти. Темные Силы даровали ему то, о чем он думал – позицию абсолютного лидера – но не то, чего он действительно желал, а именно уважения других правителей, которое сочеталось бы со страхом перед его гневом. Его бывших владык больше не было рядом, и никто не мог оценить его действия, а Азалин из Даркона был настолько могуч, что мог смотреть на него так же, как и его предыдущие наниматели. Другие правители, земли которых находятся у границ его домена, являются женщинами или слабаками, но никак не могучими воинами, с которыми Драков посчитал бы честью сразиться.

Влад пытался вторгнуться в Даркон примерно пять раз, с тех пор, как стал Лордом, и все его попытки провалились. Каждый воин, упавший на землю Даркона, становился нежитью, и набрасывался на своих бывших товарищей. Драков также пытался захватить другие домены, граничившие с Фальковнией, но также потерпел неудачу. Мощь Лордов, которые правят этими доменами, делает подобные планы невозможными.

Текущее состояние: При отсутствии земель, которые можно захватить, и владык, которым можно подчиняться, Драков открыл для себя новое развлечение. Теперь, он любит проводить время, наблюдая за тем, как кто-то медленно и мучительно умирает. Не имеет значения, кто, или что его жертва, главное, что он никогда не устает от этого. Чаще всего, он ужинает на одной из террас своего замка, осматривая принадлежащие ему земли. Во время обеда, как минимум одну жертву сажают на кол. Гравитация тянет несчастного вниз по колу, и скорость, с которой кол погружается в тело жертвы, является чем-то вроде личных часов Дракова. Когда Драков приглашает гостей, чтобы и они смогли насладиться этим зрелищем, в саду играет оркестр.

Еще одним развлечением Дракова является соколиная охота. Он регулярно устраивает охоты. Соколы привыкли бросаться в атаку по его команде, но он редко приказывает им нападать на людей. Он обожает соколов и не хочет подвергать их опасности, так как ответный удар человека может нанести птице серьезный вред. Влад не питает уважения к человеческой жизни, но беспокоится о своих птицах.

Закрытие Границ: Драков не может магически закрывать свои границы. Вместо этого, он приказывает своим воинам патрулировать их. Запрет на пересечение границы вскоре распространяется среди жителей Фальковнии, и они предупреждают об этом путешественников. Тот, кто пытается нарушить его, будет убит на месте.

Сражение: Годы сражений подточили силу и выносливость Влада. Тем не менее, он все еще может на равных противостоять более молодым воинам. Земля даровала ему энергию, которая уж никак не свойственна обычному человеку его лет.

Влад отлично владеет практически всеми видами оружия. Но лучше всего он обращается с топором, луком, булавой, пращой, различными видами копий и мечом. Вступая в битву, он сжимает в одной руке короткий меч, а другой – топор. Он также отличный всадник. Он умело подбирает оружие, которое лучше всего подходит к ситуации. Сражаясь верхом, он облачается в пластинчатую броню, тогда как в пешем бою, он предпочитает кольчугу. В обоих случаях, он использует щит.

Влад является очень сильным противником, готовым использовать против врага все возможные методы. Он готов использовать все грязные приемы, и никогда не соблюдает правила боя. На левой руке Влада блестит *кольцо свободного действия*. Он также держит в правой руке палочку ударов (rod of flailing) или же хранит её в ножнах. Рукавицы, которые висят у него на поясе, являются *рукавицами силы огра*. Никто не знает, владеет ли он еще какими-нибудь магическими предметами.

Влад не любит магию, хотя иногда и пользуется магическими артефактами. Он презирает магов и заклинания, и Темные Силы даровали ему 50% магическую сопротивляемость. Даже защитные и лечебные заклинания могут не сработать, из-за его повышенной сопротивляемости.

Кининг

Земля**:** Маленький домен Ядра Кининг расположен возле одинокой горы, которая высоко поднимается к востоку от Теневого Провала и к северу от Тепеста. В Кининге, кажется, вообще нет никаких живых обитателей. У основания Горы Ламент лежит разрушенный город, в котором когда-то жили более десяти тысяч людей, но теперь здесь нет никого из живых, и только зомби бродят по пустынным улицам.

Культурный Уровень: Теперь в Кининге нет никакого культурного уровня, но город у основания Горы Ламент, был построен рыцарским обществом.

Народ: Кининг населен зомби. Они по-прежнему бессмысленно ведут такой же распорядок дня, как и при жизни. Зомби нападают на любое живое существо, которое осмеливается войти в их земли.

Закон: Баньши по имени Тристесса живет на вершине горы, и она является главной силой Кининга. Когда Тристесса кричит, путешественники могут услышать ее унылые стоны сразу же, как только они пересекают границу.

Местные Игровые Персонажи: Из Кининга нет никаких игровых персонажей.

Столкновения: У персонажей, путешествующих через Кининг, имеется 35% шанс встретить 1d4 зомби один раз в день и два раза в течении ночи.

Дополнительная Информация: Кининг и Тристесса подробно описаны в игровом приложении *Темные Лорды*.

Темный Лорд Кининга

Тристесса

Баньши, Хаотично-Злая

Armor Class 0 **Сила** -
Движение 15 **Ловкость** 13
Уровень/Хит Дайс 8 **Телосложение** -
Хит-Поинты 64 **Интеллект** 15
THAC0 13 **Мудрость** 13
Кол-во атак 1 **Харизма** 9
Урон/Атаки 2d10+8 (прикосновение смерти)
Особые атаки Смертельный крик три раза в день 3 (при солнечном свете только парализует), ранящее прикосновение, заклинательные способности
Особые защиты Для нанесения урона необходимо оружие +1 или лучшее, чувствует живых существ
Магическая сопротивляемость 50%

Предистория: Ошибочно считая себя дроу, Тристесса была могущественной жрицей Ллос среди теневых эльфов в теперь покинутом подземном королевстве Арак. Тристесса была сослана на поверхность со своим новорожденным

ребенком за неизвестные преступления против своего народа. Солнечный свет убил их обоих, но дух Тристессы был поглощен Туманами, и темные силы предоставили ей маленькую землю Кининг.

Текущее Состояние: Тристесса постоянно ищет своего потерянного ребенка. Она сошла с ума от горя, потеряв ребенка, и часто уничтожает тех, кто встречается с ней, своим смертельным плачем.

Закрытие Границ: Чтобы закрыть границы Кининга, Тристесса создает стену ветров. Никто не может перелететь или пройти через эту стену.

Сражение: Баньши может ощущать присутствие любого живого существа в своем домене, и она отыщет его, чтобы молить о помощи в поисках ее потерянного младенца. Обычно она нападает только на тех, кто достаточно глуп, чтобы попытаться подняться на ее гору или на тех, кто нападает на нее первым.

Каждый, кто сталкивается с баньши, должен сделать успешный спас-бросок против парализации со штрафом –2 или сбежать в ужасе. Любое существо, которое слышит смертельный вопль Тристессы, должно сделать успешный спас-бросок против смертельной магии или умереть, став ее слугой. При желании она может нанести вред своим прикосновением. Любая часть тела, которой она касается, деформируется и искривляется. При этом жертва еще и теряет 1d8 единиц здоровья. Однако увечье начинает медленно исчезать, когда жертва покидает Кининг.

Когда Темные силы даровали Тристессе домен Кининг, они также предоставили ей некоторые магические способности дроу. Баньши может применять три раза в день следующие заклинания: *танцующие огни* (*dancing lights)*, *огонь фей* (*faerie fire)* (площадь эффекта увеличена до 70 квадратных футов), и *темнота* (*darkness)* (по желанию). По желанию, она может перемещать эффекты заклинаний в диапазоне 111 футов выше нормы расстояния. Эти способности указывают на ее запутанную расовую принадлежность. Как жрица она имеет следующие способности: три раза в день она может использовать следующие заклинания: *ясновиденье* (*clairvoyance)*, *определить ложь* (*detect lie)*, совет (*suggestion)* и *рассеять магию* (*dispel magic)*. Также по желанию она может использовать следующие заклинания: *левитация* (*levitate)*, *определить ориентацию* (*know alignment)* и *определить магию* (*detect magic)*.

Святая вода причиняет Тристессе 2d4 единиц урона, но рассеивание зла просто вынуждает ее вернуться в свое логово на 1d4 часа. Она изгоняется, как особая нежить, но при этом паладины и жрецы получают штраф –4 к броску изгнания.

Тепест

Земля: Тепест расположен около Балинокских гор (Balinok Mountains). Он лежит к югу от Кининга и Некрополиса. Восточная Дорога Тимори, (которая раньше позволяла пересечь горы Равенлофта), упирается в Теневой Провал. Эта

дорога делит Тепест напополам с востока на запад. Около центра домена, дорога проходит вдоль южного берега озера Кронов (Lake Kronov). Чистые воды озера почти никогда не замерзают полностью, несмотря на то, что в окружающих горах по полгода лежит снег.

В Тепесте есть два основных поселения – Виктал и Келли, и каждом проживают приблизительно три тысячи населения. Виктал находится на юго-восточном берегу озера Кронов, тогда как Келли – примерно в двадцати пяти милях к востоку по Дороге Тимори. Тепестиане – достаточно бедный народ, живущий в небольших побеленных домах с соломенными крышами. Они украшают стены своих домов сложными сплетениями цветочных стеблей, и очень этим гордятся. Летом, цветущие бутоны закрывают окна.

Люди Виктала разводят стада овец и коз или ловят осетровых на озере. Вожаки в каждом стаде носят колокольчики, и когда пастухи ведут стада вечером домой, звон колокольчиков разносится по долине. Лес в этой области плохо горит, давая больше дыма, чем огня. Местные жители для топлива используют высушенные экскременты животных.

Помимо человеческих поселений, в Тепесте проживают многочисленные племена гоблинов. Логовища этих гуманоидов расположены на склонах холмов и гор домена. Гоблины частенько охотятся на путешественников и пастухов. В свою очередь на гоблинов часто охотятся ведьмы, также проживающие здесь.

Культурный Уровень: Раннее Средневековье.

Народ: Бледная кожа жителей Тепеста изобилует веснушками. Цвет их волос варьируется от темно-рыжего до различных оттенков оранжевого. Они говорят на языке, таком же на котором говорят и жители других доменов Ядра. Одеваются они просто: хлопчатобумажные блузки и юбки у женщин, широкие рубашки и штаны у мужчин. И мужчины, и женщины носят обувь и тяжелые меха зимой, хотя взрослые и дети предпочитают ходить босиком, если позволяет погода.

Тепестиане чрезвычайно суеверный народ. Они верят, что ночью часто приходят «маленькие бестии», которые похищают детей. Было время, когда жители Тепеста вечером запирались по домам от этих созданий, трясясь от страха у своих очагов. Однако десять лет назад начали происходить изменения.

В 740 году по Баровийскому календарю, звезды переместились на небе и два домена к западу и к югу от Тепеста исчезли. Там где раньше находились Г’Хенна и Марковия , теперь осталась только исполинская пропасть, заполненная темным кружащимся туманом, известная как Теневой Провал.

Тепестиане нашли только одно объяснение призошедшему – магия. Ведьмы и ночные «маленькие бестии», должно быть, произнесли злые заклинания, которые уничтожили целые народы. Напуганные тем, что подобное может произойти и с ними, Тепестиане объявили войну созданиям тьмы и всем, кто связан с ними.

Местные Игровые Персонажи: В Тепесте никогда не было магов, поэтому этот класс не доступен героям из Тепеста. Кроме того, уровень грамотности в Тепесте настолько низок, что персонажи должны затратить дополнительный слот, если хотят получить навык Чтения и Письма. Однако Тепестиане много знают о чудовищных обитателях земли. Каждый раз, когда Тепестиане сталкиваются с определенным видом создания, или даже слышат о нем, они имеют 60% шанс того, что знают об этом существе или, по крайней мере, об его уязвимом месте. Этот бросок тайно кидает Мастер. Если бросок провален, Мастер может дать ложную информацию, так как знания о монстрах герои часто получают из народных рассказов. Все Тепестианские жрецы принадлежат к классу клерик, который описан в Приложение 3: Классы Персонажей.

Заметные Личности: Виан, пожилой священник в Виктале, возглавил крестовый поход против «маленьких бестий». Этот крестовый поход смог уничтожить некоторых самых глупых ведьм домена, но были казнены и несколько невинных свидетелей. Многие неудачливые странники-эльфы были объявлены «тварями ночи» и преданы казни. За последние десять лет была казнена почти дюжина невинных. Виан и его крестоносцы знают это, но продолжают свое дело, становясь все большими фанатиками.

Закон: Виан и его крестоносцы стали чем-то вроде милиции в Тепесте. Они представляют собой смесь файтеров и клериков 1-го уровня.

Столкновения: Тот, кто рискует отправиться на юго-запад от Озера Кронов, оказывается в страшном лесу, который называется Черный Корень (Blackroot), который населяют злые тренты (treant), обладающие ужасными силами.

Гоблины очень распространены в этом домене. К счастью, жадный аппетит ведьм держит их количество под контролем. К сожалению, ведьмы также с удовольствием отведают человеческой или получеловеческой плоти. Путешественники имеют один 50% шанс столкновения днем и два шанса ночью. Если дела заводят персонажей в отдаленные области, количество бросков столкновения удваивается.

Темные Лорды Тепеста

Тепест – это уникальный домен Равенлофта, так как он имеет сразу трех лордов, и все они ведьмы.

Лавееда

Аннис, Хотично-Злая

Armor Class	0	**Сила**	19
Движение	18	**Ловкость**	16
Уровень/Хит Дайс	7+7	**Телосложение**	17
Хит-Поинты	78	**Интеллект**	14
THAC0	13	**Мудрость**	15
Кол-во атак	3	**Харизма**	3
Урон/Атаки	1d8+8/ 1d8+8/ 2d4+1		

Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость 20%

Летисия

Морская Ведьма, Хаотично-Злая

Armor Class 2 **Сила** 19
Движение 18, Sw 15 **Ловкость** 16
Уровень/Хит Дайс 5 **Телосложение** 17
Хит-Поинты 39 **Интеллект** 12
THAC0 15 **Мудрость** 13
Кол-во атак 2 **Харизма** 3
Урон/Атаки 1d4+6/ 2d4+2
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость 50%

Лоринда

Зеленая Ведьма, Нейтрально-Злая

Armor Class -2 **Сила** 18/51
Движение 18, Sw 12 **Ловкость** 16
Уровень/Хит Дайс 9 **Телосложение** 16
Хит-поинты 81 **Интеллект** 14
THAC0 11 **Мудрость** 18
Кол-во атак 2 **Харизма** 3
Урон/Атаки 1d2+6/ 1d2+6
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость 35%

Подобно всем ведьмам, три сестры могут изменять свой облик по желанию, принимая любую форму, которая им нравится. Однако ни один облик не может удволетворить их, так как они всегда видят себя и друг друга в истинном обличье: отвратительные, ужасные, костлявые создания, с морщинами, мешковатой кожей, кривыми носами, острыми черными зубами и бородавками. Помимо этого, каждая из них обладает общими характеристиками с другими ведьмами ее типа (Смотри Книгу Монстров).

Предистория: Еще младенцами, эти три ведьмы были подброшены феями к крыльцу Руделлы Миндефиск (Rudella Mindefisk) в ответ на ее страстное желание иметь дочерей. Хотя ее муж Холгер (Holger), фермер, считал бесполезным делом иметь «слабых дочерей», она настояла на том, чтобы их оставить. Сначала, девочки были слабыми и болезненными, как и боялся их приемный отец. Но со временем они окрепли. Тем временем, Руделла заболела, и вскоре умерла, как будто бы нечто поглотило всю её жизненную силу.

После смерти жены, Холгер попытался избавиться от девчонок, но неудачно. В конце концов, он принял тот факт, что не сможет выгнать их, и сурово

потребовал, чтобы они держали его дом в чистоте и готовили для него и его сыновей.

Часто предоставленные самим себе, девочки много говорили о том, чтобы навсегда покинуть ферму. Но для этого, им необходимо было золото, но они не знали, где его можно взять. Как-то раз один богатый мужчина попросил дать ему ночлег в холодную и ненастную ночь. Они впустили его и убили, присвоив себе его деньги. Вместо того чтобы похоронить тело, они сварили и потушили его, накормив этим ничего не подозревающих отца и братьев. Этот план работал настолько хорошо, что они продолжали это отвратительное занятие в течение нескольких лет.

В конце концов, они поняли, что таким образом они не смогут заработать достаточное количество денег. Они решили соблазнить какого-нибудь путешественника, чтобы тот забрал их с собой. Вскоре, появился плутоватый щеголь, но он совсем не желал взять с собой любую из них. Вместо этого, он мастерски сыграл на их отношениях друг к другу, пока их ревность не достигла апогея. В итоге, они убили его, чтобы ни одна из них не потеряла его. Но сразу же после этого, Туманы призвали их в Равенлофт, поселив их в новом домене – Тепесте.

Текущее состояние: Ведьмы не так давно прибыли в Равенлофт, и про них еще не знают, ни местные жители, ни путешественники. Гоблины – чума этого домена и большинство считает их непосредственной и видимой угрозой. Именно этих плотоядных гуманоидов всегда обвиняют в исчезновении местных жителей и путешественников. Фактически, ведьмы ответственны за многие смертные случаи, поскольку они являются гурманами–каннибалами. Они хитростью заманивают в ловушку свои жертвы, а затем уносят их к себе на обед в невинно выглядящий побеленный домик в лесу.

Закрытие Границ: Когда ведьмы хотят закрыть границы домена, на землю обрушивается сильная буря. Проникающий дождь, снег и вспышки молний ведут путешественников вглубь домена. Магия никак не воздействует на необычный шторм.

Сражение: Сестры имеют зверский аппетит, но они едят больше для удовольствия, чем для выживания. Каждая из ведьм может сожрать существо размером с человека за десять минут. Именно их стальные когти, и невероятная сила позволяет им так быстро закончить свою «работу».

Каждая из ведьм может подражать голосу любого существа, хотя после двух раундов, имеется 35 % шанс того, что она странно загогочет. Каждая из сестер также имеет естественную способность изменять свою форму и размер по желанию (подобно заклинанию волшебника *shape challenge*). Когда кто-либо из них открывается ничего не подозревающей жертве в своем истинном обличии, Мастер может потребовать сделать броски страха и ужаса.

Творя заклинания вместе, сестры могут призывать следующую магию: *поднять мертвецов* (*animate dead)*, *управление погодой* (*control weather)*, *проклятье* (*curse)*, *сновидение* (*dream)*, *силовая клетка* (*forcecage)*, *шит разума* (*mindblank)*,

превратить других (*polymorph other)*, *покров* (*veil)*, и *видение* (*vision)*. Они могут использовать эти заклинания дважды в день, так будто они были созданы магами 9-го уровня. Так как они телепатически общаются друг с другом, им необязательно находиться рядом, когда читается заклинание. Связь естественна и мгновенна. Если кто-нибудь из них вовлечен в сражение или занимается другой деятельностью, они не могут сотворить групповое заклинание.

Кроме того, каждая из сестер, может сотворить следующие заклинания по желанию, один раз в раунд: *фальшивый звук* (*audible glamer)*, *облако тумана* (*fog cloud)*, *невидимость* (*invisibility)*, *проход без следа* (*pass without trace)*, *разговор с монстром* (*speak with monsters)*, и *слабость* (*weakness)*.

Каждая из ведьм имеет свои собственные способности. Лавида, аннис, может учуять человеческую плоть в полумиле от себя, а если ветер дует в ее сторону, то даже за милю. Если она хоть однажды видела любого персонажа, то она способна определить его по запаху. Так же ее слух настолько остр, что ее нельзя ошарашить. В бою, если она делает три успешных броска атаки в течении одного раунда, она захватывает своего противника: все последующие нападения автоматически проходят, так как она пожирает своего пленника живьем.

Летиция, морская ведьма, может бросать смертельный взгляд до трех раз за день на любое существо в пределах 30 футов. Если жертва проваливает спас-бросок против яда, существует 25% шанс, что она умрет от ужаса и 75%, что она станет парализованной в течение трех дней.

Лоринда, зеленая ведьма, может передвигаться по лесу в абсолютной тишине. Она при этом налагает –5 штраф на ошарашивание противника в этой местности.

Зеркала и солнечный свет – вот, что сестры любят меньше всего. Любое зеркало трескается, когда одна из них смотрит в него, что вызывает у них ярость и замешательство. Солнечный свет является для них болезненным, предотвращая их способность к изменению формы, но причиняя при этом только 1 единицу урона в оборот (turn).

Южное Ядро

Этот раздел содержит информацию о Морденте, Валачане, Ричмулоте, Вербреке, Ситтикусе, Индивии, Борке, Баровии, Картакассе, Форлорне, Хазлане и Новой Вассе.

Мордент

Земля: Западный берег Мордента омывает Море Скорби (***Sea of Sorrows***). Отвесные утесы возвышаются над бурным морем, хотя немногие из них поднимаются более чем на 150 футов в высоту. Об скалистые берега разбиваются волны, перекатываясь через валуны и оседая водяной пылью. За полосой утесов земля переходит в холмистые лесные массивы, которые плавно

перетекают в торфяники. Некоторые небольшие участки суши находятся ниже уровня моря.

Река Арден (Arden) течет с севера Мордента к Мордентширу (Mordentshire), единственному крупному поселению домена. Там она резко поворачивает и впадает в Арденский Залив (Arden Bay). Город, расположенный на высоких меловых утесах возвышается над тихой гаванью. Население Мордентшира составляет примерно две тысячи человек. Здесь также расположен храм Церкви Эзры (Church of Ezra) (смотри Пятую Главу). Храм в Мордентшире имеет законно-доброе мировоззрение.

Два примечательных поместья расположены около Мордентшира: Дом на Холме Грифона (House on Gryphon Hill) и Дом Вереска (Heather House). Жители Мордента знают, что Дом на Холме Грифона является местом обитания Лорда Годефроя (Lord Godefroy). Это злое место, наполненное ужасными созданиями. Дом Вереска – фамильное поместье Веатермэй (Weathermay). Эта семья имеет большое количество земель, расположенных к юго-западу от города.

Культурный Уровень: Ренессанс.

Народ: Жители Мордента имеют различный цвет кожи и различный рост, но все они люди. Язык, на котором здесь говорят, такой же, как и в соседнем Дементлиу (Dementlieu), за исключением того, что жители Мордента немного растягивают слова.

Рабочие в Мордентшире – это в основном рыбаки, жилистый и худощавый народ. Море - их главное средство существования и они выказывают уважение тем, кто, как и они, живет за счет моря. Крестьяне, проживающие в дальних деревеньках, в основном пасут стада овец.

Почти каждый в Мордентшире знает, что Дом на Холме Грифона часто посещает беспокойный дух Годефроя Мордентского. Они очень суеверный народ, верят в духов и других созданий с «той стороны» (на полном серьезе). Однако они не верят в то, что эти создания могут вторгнуться в их дом. Как говорят местные жители, «Не говорите о дьяволе, и он не придет к вам».

Большинство жителей хорошо воспитаны и приветливы с незнакомцами; тем не менее, оставаясь вежливыми, они все держат при себе. Мордентские жители мастера в искусстве уклонения от разговоров. Они могут болтать в течение нескольких часов о самых бессмысленных пустяках, но будут редко отвечать на конкретный вопрос, касающихся их лично. Когда рассказчика прижмут к стенке, он обычно расскажет старую историю об алхимике в Мордентшире, который изобрел Аппарат. Некоторые говорят, что этот Аппарат мог забирать душу любого создания и отправлять ее в небытие или даже внедрять её в другое тело. Мордентские родители часто пугают своих детей этим или говорят «испуганно» «Ты не можешь быть моим ребенком, должно быть Аппарат послал тебя». Другие утверждают, что аппарат мог отделять добро и зло в одном человеке, создавая две отдельных личности. Возможно, Аппарат был разрушен, но никто не знает наверняка. Большинство же жителей считает, что это просто выдумка.

Местные Игровые Персонажи: Герои из Мордента могут принадлежать к любому классу, который разрешен уроженцам Демиплана. Так как они с детства слушали рассказы о призраках и других бестелесных существах, родившиеся в Морденте персонажи получают премию +2 ко всем броскам страха и ужаса, вызванных столкновениями с такими созданиями.

Заметные Личности: Дженнифер (Gennifer) и Лаура (Laurie) Веатермэй-Фоксгров – близнецы, дочери Даниэля Фоксгрова (Daniel Foxgrove). Их мать, Алиса Веатермэй умерла при родах. В свои девятнадцать лет, обе молодые женщины обладают исключительными аналитическими и боевыми навыками, несвойственными большинству людей Мордента и тем более не свойственных леди. Следуя по стопам своего кумира, дяди Джорджа Веатермея (George Weathermay), и известного своими работами по изучению тьмы, доктора Рудольфа ван Ричтена (Dr. Rudolph van Richten), они посвятили свою жизнь исследованию и уничтожению злых сверхъестественных созданий и явлений.

Когда-то доктор Рудольф ван Ричтен был самым известным жителем Мордентийра. В своих апартаментах, расположенных над магазинчиком трав, доктор ван Ричтен создал такие работы, как «Справочник по Вампирам» (***Guide to Vampires***), «Справочник по Демонам» (***Guide to Fiends***), «Справочник по Призракам» (***Guide to Ghosts***), используя личный опыт встреч с созданиями тьмы, часто посещающих страны Ядра (Core) и за его пределами. Ван Ричтен недавно исчез, и теперь аптечным магазинчиком от его имени управляют Дженнифер и Лаура, до тех пор, пока не появится он сам или его приемники.

Закон: Мэр Мордентшира, сейчас это Даниэль Фоксгров, является самой важной политической фигурой в Мордентшире. Но всякий раз, когда нарушается закон или выносятся приговоры, мэр всегда вначале рассматривает возможную реакцию беспокойного духа Лорда Годефроя. Мэра поддерживают полицейские силы, в лице воинов 1-го уровня, которые обычно носят кожаные доспехи и вооружены пехотными булавами (footman’s maces).

Столкновения: Нет никаких непредвиденных столкновений с монстрами в Мордентшире или в его окрестностях. Сюда не входят леса, расположенные около города, где создания тьмы так же обычны, как и сама живая природа, а только сам город и расположенные рядом фермы. В городе можно встретить Вистани, путешественников или обычных животных. Напротив, район Холма Грифона изобилует ужасными созданиями, особенно нежитью, исключая вампиров и личей. С оборотнями, особенно вервольфами и верелисами можно встретиться в южной части домена. Вдали от Холма Грифона, персонажи имеют 25% шанс столкнуться с одним из этих монстров днем, с наступлением ночи шанс удваивается. На самом печально известном холме или в его окрестностях шанс столкновения 20%, дважды в день. Ночью на Холме Грифона этот шанс следует проверять каждый час.

Дополнительная информация: Впервые ранний Мордентшир был показан в классическом приключении первой редакции AD&D – *Равенлофт II: Дом на Холме Грифона. Вой в Ночи* (Howls in the Night) – более недавний взгляд на домен.

Темный Лорд Мордента

Лорд Вилфред Годефрой

Призрак, Хаотично-Злой

Armor Class 0 **Сила** -
Движение 9 **Ловкость** -
Уровень/Хит Дайс 10 **Телосложение** -
Хит-Поинты 40 **Интеллект** 14
THAC0 11 **Мудрость** 11
Кол-во атак 1 **Харизма** 15
Урон/Атаки Нет
Особые атаки Старит жертву на 1d4x10 лет
Особые защиты Иммунитет к заклинаниям, которые действуют на разум и на биологические функции организма
Магическая сопротивляемость Нет

Лорд Годефрой – призрак. Иногда он появляется и в нормальном виде. Он носит рубашку с закрытым воротником и добротный черный фрак с фалдами. Седые волосы зачесаны назад и собраны в тугую косичку. Он выглядит как человек преклонных лет, примерно лет 70-ти; его лицо изборождено морщинами, брови срослись друг с другом, а слегка косые глаза сурово смотрят на окружающий мир. Он иногда носит пенсне, закрепленное на цепочке. Выражение его лица всегда строгое и неумолимое.

Предистория: Лорд Уилфред Годефрой унаследовал поместье на Холме Грифона в Морденте. Он женился на Эстелле Веатермэй (Estelle Weathermay) и у них был всего один ребенок – девочка. Годефрой был чрезвычайно разочарован этим, а сам он был злобным мужчиной с отвратительным характером. В одном из припадков ярости он убил свою жену, а когда маленькая девочка попыталась ему помешать, он убил и ее. Затем он решил обставить это, как несчастный случай на конюшне, и застрелил своего лучшего жеребца, чтобы доказать свою невиновность.

На следующий год, Годефроя начали посещать духи его жены и дочери, пока он не покончил жизнь самоубийством. По его завещанию его похоронили в Мавзолее Дома Вереска, самом большом поместье в Морденте, хотя его жена и дочь захоронены на кладбище Холма Грифона. Он не хотел, чтобы их духи посещали его и после смерти, достаточно того, что они досаждали ему при жизни.

Хоть Годефрой и не понимал этого, но его деяния привлекли внимание Темных Сил, несмотря на то, что Мордент не был еще тогда доменом. Однажды, Страд фон Зарович (Strahd von Zarovich) прибыл в Мордентшир, пытаясь сбежать из своей темницы в Баровии (Barovia). Скорее всего, тогда это был вход на Главный Материальный План, но все, чего смог добиться Страд в то время, это то, что Мордентшир со всеми своими окрестностями попал в Равенлофт. Так появился домен Мордент. Когда Страд вернулся в Баровию, Лорд Годефрой был

наиболее мощной злой силой в этом месте, и так он стал ее Лордом, тем самым, увеличив свои силы.

Текущее состояние: Годефрой – тщеславный, высокомерный сноб. У него вспыльчивый характер и талант к творению зла. Как призрак, он свободно может бродить по всему домену, но обычно ограничивается Мордентширом и окрестностями, включая Холм Грифона и поместье Веатермэй.

Этот злобный дух боится только своей жены и дочери. Каждую ночь, Леди Годефрой и ее ребенок выслеживают Лорда Годефроя и плачут бесплотными слезами, проклиная его за их убийство. Лорд Годефрой делает все возможное, чтобы скрыться от них, но возможности его ограничены; он, как и многие Лорды Доменов не может покинуть свою землю. Он срывает злобу на тех глупцах, которые рискуют посетить Холм Грифона, обычно необитаемый.

Закрытие Границ: Когда Годефрой желает закрыть свой домен, над морем и землей поднимаются Туманы. Каждый, кто пытается уйти из домена в таких условиях, видит, что все дороги, тропинки и колеи ведут его обратно в Мордентшир.

Сражение: Годефрой – нормальный призрак, со следующими изменениями. Любая попытка священника изгнать его не будет иметь какого-либо эффекта. Кроме того, любая нежить в сотне ярдов от Годефроя получает премию +2 против эффектов изгнания. Сосредоточение Зла – эффект описанный в Приложении Три: Классы Персонажей.

Валачан

Земля: Валачан – это неровный лесистый домен, который находится в юго-западном углу Ядра. Расщелины и множеств маленьких каньонов очень затрудняют путешествие по этой земле. В лесах Валачана кипит жизнь, особенно распространенными породами зверей являются олени, медведи, пантеры, кабаны, лоси, куницы, орлы и вороны.

В Валачане существует три города заметных размеров: Унград, население около пятнадцати сотен; Ротвальд, четыре тысячи; и Хельбеник – тридцать пять сотен. Крепость барона фон Харькова, Замок Пантара, находящаяся между Ротвальдом и Хельбеником, возвышается на утесе, который навис над главной дорогой.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Местные жители – обычно высокого роста и с темной кожей. У них прямые черные волосы; и мужчины и женщины очень редко стригут их. Все они очень стройны, с достаточно небольшими мускулами, включая и тех, кто занимается тяжелым физическим трудом, вроде дробления камней. Валачанцы одеваются просто, обычно это брюки, туники или блузы. Драгоценности здесь очень редки, хотя кое-где и можно встретить серьги, браслеты и кольца. Язык Валачана очень напоминает Хазланский.

Люди Валачана часто страдают от Белой Лихорадки, мягкого гриппа, который появляется ночью, и лишает свою жертву сил, на несколько дней – во всяком случае, так думают обитатели этого домена. На самом деле, это недомогание вызывает насыщение темного лорда и его рабов-носферату. Тем не менее, барон редко убивает свои жертвы. Так как у него очень хороший аппетит, он предпочитает напитаться кровью нескольких людей, чем высосать одного или двух до смерти. Он заставляет поступать также и своих рабов.

Местные Игровые Персонажи: Игровые персонажи Валачана могут принадлежать к любым классам, которые только существуют в Равенлофте. В этой дикой земле особенно распространены рейнджеры.

Заметные Личности: Главным сторонником Барона фон Харькова, является загадочная эльфийская женщина в вуали, которая поддерживает в его землях закон и порядок. Несмотря на то, что она является главным сборщиком налогов барона, загадочная дама готова освободить целый поселок от налогов, если молодой мужчина из этой деревни согласиться пойти с ней в лес. Мужчина чаще всего очень красив, но он всегда возвращается домой с ужасными шрамами на лице и на теле. Он никогда не рассказывает о том, что случилось с ним.

Закон: Барон Урик фон Харьков управляет этим доменом железной рукой. Ходят слухи о том, что является или вампиром, или редкой формой оборотня, которая называется верепантера.

Местные жители признают Барона своим лордом и правителем. Он не облагает их большим налогом, но часто приглашает их поработать у себя в особняке ночью. Робота очень тяжела, и очень часто, рабочие возвращаются домой больные Белой Лихорадкой.

Раз в год, Барон требует, чтобы молодая женщина из этого домена стала его женой. Она редко доживает до следующего года. Люди считают, что она или накладывает на себя руки, ил же умирает от его надругательств. Правда, гораздо страшнее.

Столкновения: Леса Валачана полны диких зверей – олени, кабаны и лоси очень распространены там. Также встречаются и большие хищники, такие как медведи и, как ни странно, пантеры. Вампиры, созданные Бароном, охотятся в лесах по ночам. Существуют два 25% шанса на столкновение днем, и четыре ночью.

Дополнительная Информация: Барон Урик фон Харьков, темный лорд Валачана, подробно описан в *Темных Лордах.*

Темный Лорд Валачана

Барон Урик фон Харьков

Вампир Носферату, Законно-Злой

Armor Class 1 **Сила** 18/00

Движение 12 **Ловкость** 18
Уровень/Хит Дайс 10+2 **Телосложение** 19
Хит-Поинты 50 **Интеллект** 17
THAC0 11 (8 w/weapon) **Мудрость** 10
Кол-во атак 2 or 1 **Харизма** 17
Урон/Атаки 1d3+6/ 1d3+6 или в зависимости от оружия
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты необходимо оружие +2, для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 10%

Барон Урик фон Харьков, это чернокожий мужчина, ростом примерно шесть футов. У него широкие плечи, и очень сильные мускулы. Его глаза – необычного желтого цвета, и когда он приходит в ярость, круглый зрачок изменяется на узкий, кошачий. У него черные прямые волосы, которые всегда аккуратно причесаны.

Предистория: Фон Харьков родился пантерой, но был превращен в человека Красным Магом Цая (Red Wizard of Thay). Маг даровал ему имя, а потом начал совершенствовать его в искусстве сражения. Из-за своей дикой натуры, фон Харьков особенно часто проявлял жестокость и коварство.

Постепенно, Красный Маг свел его с некой женщиной, которая была его злейшим врагом, сделав так, чтобы они стали любовниками. После этого, он применил магию превращения, дав пантере возможность разорвать женщину в клочья. Уже забыв, о своем истинном прошлом, фон Харьков был поражен превращением. Он подозревал, что маг захочет использовать его, как убийцу, и потому человек-пантера бежал из Цая в Туманы, которые перенесли его в Даркон. Там, он узнал о секретной службе Азалина, состоящей из нежити. Твердо решив вступить в ряды Каргата, он попросил одного из вампиров укусить его. Когда его мастер был убит двадцать лет назад, он вновь вступил в Туманы. В этот раз, Темные Силы заметили его и создали домен Валачан.

Фон Харьков скоро привык к своей новой тюрьме. Он узнал, что земля наградила его множеством пантер и домашних котов, готовых исполнять его приказы. Кроме того, его руки покрылись шерстью, а ногти изменились на острые когти (которые он прячет в перчатках).

Много лет спустя он нашел на нижних этажах своей крепости небольшую статуэтку кота, которая оказалась Котом Фелковником. Внезапно, сила этого магический предмета обернулась против него, и, из-за веры в свою непобедимость и силу, кот успел нанести фон Харькову страшные раны, до тех пор, пока тому чудом не удалось сбежать. До сих пор, эта магическая статуэтка является единственным, чего он действительно боится.

Текущее состояние: Фон Харьков успел побывать пантерой, человеком и вампиром, и при этом сохранил способности всех этих видов: У него быстрый и жестокий разум большого кота, интеллект и творческий потенциал человека и возможности вампира-носферату (смотрите RAVENLOFT Monstrous

Compendium Appendix III). Больше всего на свете он ненавидит вампиров, созданных не им и магов.

Закрытие Границ: Когда Барон фон Харьков желает закрыть границы своего домена, леса Валачана становятся непроходимыми. Персонажи, которые входят в лес теряют ориентацию, пытаясь прорубиться через тонкий, но жесткий кустарник. После отчаянных попыток пересечь бесконечный лес, беглецы вновь оказываются в Валачане. Тот, кто попытается перелететь стену деревьев, будет атакован и сбит наземь ордами летучих мышей.

Сражение: Как и все вампиры-носферату, фон Харьков высасывает кровь, а не жизненную энергию (уровни опыта). В игровых терминах, это значит потерю очков Телосложения. Барон может поглотить от одной до трех единиц Телосложения за раунд, тем самым, регенерируя свои раны (по одному хит-поинту за единицу Телосложения). Если показатель опускается до 2, то несчастный оказывается на пороге смерти и только немедленное переливание крови может спасти его. В противном случае, показатель продолжает уменьшаться на 1 в течение каждого дня, независимо от того, нападает на героя фон Харьков или нет. Когда уровень Телосложения достигает 0, жертва барона умирает. Если же уровень показателя героя не опустился до 2 или ниже, он восстанавливает по одной единице Телосложения каждый день, до тех пор, пока не достигнет начального результата.

Каждый, кто был ранен Бароном, может подвергнуться телепатическому контакту с ним в любой части Валачана, и если герой не сделает успешный спас-бросок против заклинания, попасть под воздействие заклинания *очарования*. Естественно, что каждый, погибший от руки Барона, восстанет, как его прислужник.

Барон может очаровывать смертных (как с помощью заклинания) своим взглядом, но жертва может попытаться выбросить спас-бросок, с отрицательным модификатором -3. Его взгляд может также воздействовать подобно заклинанию *забытия* (forget spell), заставляя персонажа забыть все, что происходило с ним на протяжении предыдущих трех раундов. Он использует эти способности, когда питается кровью, и потому немногие жертвы способны запомнить своего врага.

Барон может сделать так, чтобы его когти прорвали перчатки и использовать их в сражении, нанося 1d3 единиц урона. Он также может принимать облик пантеры (но не волка или летучей мыши, как остальные вампиры), сохраняя все способности этого существа. Его показатели в форме пантеры приведены ниже.

Форма пантеры фон Харькова: AC 6; MV 18; HD 10+2; THACO 17; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA вонзает задние когти(1d6/1d6) когда проходит удар обоими передними; SD ошарашивается только при результате 1; SZ M; Int Гениальный (17).

Ричмулот

Земля: Ричмулот, это земля диких лесов. То там, то здесь, путешественники могут натолкнуться на изолированные фермы, дома лесников, монастыри и даже башни магов, но большая часть обитателей этого домена проживает в и около трех основных городов: Понт-а-Мьюзи, Санкт Ронгеси и Мортигни. Как минимум треть построек каждого города лежит в руинах. В Понт-а-Мьюзи живет примерно шестнадцать тысяч человек, но при этом, в городе могли бы расположиться двадцать тысяч. Большая часть города заражена различными паразитами. Примерно такая же ситуация и в Санкт Ронгеси, в котором живет более шестидесяти пяти сотен людей, хотя в городе пустуют дома, расчитаные примерно на двенадцать тысяч жителей. Мортигни служит домом для восьми тысяч жителей, но если считать пустующие здания, то можно догадаться, что в нем когда-то жило еще пять тысяч человек. Никто не знает, куда исчезли прошлые обитатели этих городов, хотя все они покинули их еще тогда, когда Ричмулот впервые появился к югу от Фальковнии. Даже нынешние обитатели городов не знают о том, кто жил в них, до их прихода. Все, кто живут в Ричмулоте, помнят, что эти дома всегда были пустыми. Хотят слухи о том, что в забытых руинах все еще находятся могучие магические артефакты и огромные запасы золота и драгоценных камней.

Поселения Ричмулота известны своими прекрасными системами коллекторов. В лабиринтах туннелей обитают верекрысы.

Культурный Уровень: Рыцарство.

Народ: У людей Ричмулота чаще всего светлые кожа и волосы, и в основном голубые глаза. Черные волосы в основном встречаются среди представителей наиболее могучих семей этого домена, в особенности у Ренье – правящей семьи Ричмулота – и их родственников.

Каждая семья в городах Ричмулота занимает большой дом или даже несколько построек – столько, сколько им нужно для удобства. Большинство местных зданий лежит в руинах или находится в очень плохом состоянии. Люди Ричмулота не так уж сильно беспокоятся за свою собственность – почти все, что они имеют, было позаимствовано у тех, кто жил в здешних землях задолго до них. Благодаря этому, почти каждый обитатель этого домена достаточно богат, и бедность, перетекающая в постоянное недоедание, свойственное жителям другим доменов, практически неизвестно в Ричмулоте.

Материальные владения не помогут человеку занять высокое положение в обществе Ричмулота. Вместо этого, в здешних землях власть дает только информация. По этой причине, мода и драгоценности не играют такой роли в Ричмулоте, как в других землях (хотя и здесь все еще существует разница между свободными штанами и рубахам, которые люди носят в обычное время и экстравагантными шелковыми жилетами мужчин и роскошными открытыми платьями женщин, которые одеваются на званые вечера и балы).

Население Ричмулота понемногу растет. Многие приходят сюда из Фальковнии, Индивии и Дементлиу, надеясь зажить здесь лучше, чем в родной земле. Некоторые действительно преуспевают, но многие просто исчезают бесследно.

Многие пропавшие пытались конкурировать с семьей Ренье или другими могучими семьями Ричмулота.

В Ричмулоте разговаривают на многих языках, но наиболее распространенными являются Фальковнийский и диалект, на котором говорят в Дементлиу. Основные языковые различия существует в области грамматики, так как язык Ричмулота, более ориентирован на облегчение произношения, чем язык Дементлиу. (Ученые люди Дементлиу считают уроженцев Ричмулота неграмотными, тогда как они сами считают себя более практичными, чем их цивилизованные соседи)

Местные Игровые Персонажи: Представители всех классов, доступных в Равенлофте, могут быть встречены в Ричмулоте. Здесь особенно почитаются маги и жрецы, которые могут получить информацию не только у неживых объектов, но даже и у окружающего их воздуха. Все обитатели Ричмулота бесплатно получают навык Местной Истории. Тем не менее, они не так много знают о своих городах, и тех, кто построил их, сколько о том, какие семьи находятся в союзе друг с другом, и что одна партия планирует в отношение другой.

Заметные Личности: Семья Ренье и их родственники находятся в центре политической и общественной жизни Ричмулота. Никто из женщин Ричмулота не имеет столько же поклонников, как Жаклин и её сестра, Луиза. Обе девушки находятся в самом центре обширных информационных сетей (хотя только их родственники знают, что обе сестры принадлежат в расе верекрыс, и что сеть их информаторов включает, как и человеческих шпионов, так и самых обыкновенных крыс).

Большая часть населения Ричмулота знает о соперничестве между близнецами Ренье. Несмотря на множество поклонников, ни одна из сестер еще не вышла замуж, и еще ни один мужчина не смог продержаться в их обществе более нескольких месяцев. Практически все их поклонники или пропадали, или погибали.

Закон: Жаклин Реньер правит Ричмулотом уже более двадцати пяти лет. Она захватила власть после того, как в 726 умер её дедушка, Клод. Ради самого Ричмулота, и чтобы сохранить популярность своей семьи, она установила достаточно немного законов, бросив все силы на соблюдение одного: Каждый житель должен владеть как минимум одним видом оружия и принести клятву верности Ричмулоту, чтобы в нужный момент подняться против иностранных захватчиков, которые могут включать в себя войска Фальковнии или другого враждебного домена. Если человек соглашается придерживаться этого закона, то его с радостью примут в одном из городов или пригородов этой земли.

Верекрысы, сбежавшие из других доменов также приветствуются в Ричмулоте, хотя они должны поклясться в верности Жаклин. Большая часть жителей Ричмулота даже не подозревает, что их земли наводнили верекрысы, но даже знающие об их присутствии не догадываются, кто возглавляет их.

Столкновения: Ричмулот не так уж безопасен, для одинокого странника. В течение дня, существует 50% шанс того, что персонажи столкнутся с бандой верекрыс. Бросок делается только для группы персонажей. Ночью, делается уже два броска. (Если герой один, или сопровождается только одним товарищем, необходимо делать по два броска в течение дня, и по три, в течение ночи). Ночь герои могут столкнуться или с нежитью, или с верекрысами.

Темный Лорд Ричмулота

Жаклин Ренье

Верекрыса, Хаотично-Злая

Armor Class 10 (6) **Сила** 11
Движение 12 **Ловкость** 16
Уровень/Хит Дайс 3+1 **Телосложение** 15
Хит-Поинты 18 **Интеллект** 15
THAC0 17 **Мудрость** 9
Кол-во атак 1 **Харизма** 17
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Ошарашивание
Особые защиты Необходимо серебрянное или +1 оружие для нанесения урона
Магическая сопротивляемость Нет

Жаклин – это верекрыса, прекрасная, но зловещая, в человеческом облике, с легким намеком на крысиные черты. У неё зеленые глаза, с золотыми искорками, черные длинные волосы, а седые волоски, появившиеся у неё на висках, только красят её. Она предпочитает одевать просто, но красиво, избегая экстравагантности. Кроме того, она блестящий собеседник, который способен общаться на множество разнообразных тем.

Предистория: Жаклин была еще ребенком, когда её семья обнаружила портал в Равелофт. Свора собак и отряд жестоких воинов выследил их в коллекторах под городом. Семья Ренье была загнана в угол. Перед ними была неминуемая смерть от сверкающих мечей стражников. За ними, лежал странный портал, в котором клубились Туманы. Они избрали Туманы.

Войдя в Равенлфот, семья оказалась в Фальковнии, и вскоре обосновалась в туннелях под Сильбервасом. Спустя несколько лет, Драков устал от убийств и воровства верекрыс. Он собрал большие силы, которые должны были пройти через туннели, истребляя все, что встретится у них на пути. Часть верекрыс, включая Ренье, смогла пробиться в пригороды. Но Драков предвидел их побег и приготовил отряд отборных всадников. Когда Ренье наконец достигли Туманов, их преследовал близкий стук копыт.

Туманы открыли для Жаклин и её семьи новые земли. Её дедушка, Клод, стал темным лордом Ричмулота. Семья нашла здесь страну своей мечты, в которой было множество городов, под мостовыми которых раскинулись километры коллекторов. Жаклин всегда выделялась среди других оборотней, и сам Клод обучал её. В 726 году по календарю Баровии, она убила его и захватила

контроль над доменом. Вскоре, население домена увеличилось, за счет прибытия беженцев из других земель.

Текущее состояние: Жаклин очень любит управлять другими, что диктует ей её звериная натура. Крысы – весьма любвеобильные существа, и это же относится и к Жаклин. Равенлофт наложил на неё страшное проклятье: Жаклин обречена принимать форму крысы в присутствие любого существа, которое она искренне любит. Раньше, это не беспокоило её; верекрысы обычно не сковывают себя цепями любви и замужества. Но Жаклин была обречена полюбить другого. Мужчина, по имени Генри ДюБойс, очаровал девушку. Со времени её последней неудачной попытки сделать его её рабом-оборотнем, судьба несчастного неизвестна.

Из-за своего проклятья, Жаклин очень боится одиночества. Её монофобия настолько сильна, что всякий раз, когда её покидают союзники и товарищи, она получает отрицательный модификатор – 2 ко всем броскам атаки и спас-броскам.

Сестра Жаклин, Луиза, которая является её близнецом, не страдает от этого проклятья, но ревнивый Темный Лорд значительно ускоряет гибель любовников своей сестры.

Закрытие Границ: Когда Жаклин хочет закрыть границы своего домена, орды огромных крыс появляются из каждого темного угла и каждой тени, формируя живую границу, ширина которой достигает пятидесяти футов. Эти твари даже залезают на деревья, если им не хватает места. Существа, которые попытаются взлететь, почувствуют, что воздух не поддерживает их. Они будут медленно опускаться в самую гущу клыков, если, конечно же, вовремя не повернут назад.

Сражение: Жаклин обладает всеми способностями верекрысы (смотри *Книгу Монстров*). Кроме того, она может превращаться в туман. Кроме того, когда она находится в человеческом облике, от неё не пахнет нечистотами и коллектором; то же самое относится и ко всем членам семьи Ренье. В человеческом облике, верекрыс Ричмулота невозможно отличить от нормальных людей.

Если кому-то удается нанести её смертельный удар, она немедленно принимает газообразную форму и улетает. Жаклин восстанавливает 1 хит-поинт в течение дня, проведенного в форме тумана. Она остается в этом облике до тех пор, пока уровень её хит-поинтов вновь не поднимется выше 0.

Независимо от формы, Лорд Ренье может карабкаться по любым поверхностям, включая стекло, и может даже передвигаться по потолкам. Когда она находится не в человеческой форме, её зубы могут прогрызть практически любой материал, за определенный период времени. Каждый, кому она наносит рану, имеет 10% шанс за каждую нанесенную ею единицу урона, стать контролируемой ею же верекрысой.

Вербрек

Земля: Состоящий из лесов, болот и лугов, Вербрек является дикой, нецивилизованной землей между Индивией, Ричмулотом и Мордентом. В лесах преобладают лиственные породы, особенно дубы, осины и цветущий кизил. Луга Вербрека усеяны терновыми кустами и укрыты пышным ковром изумрудной травы. Осенью, когда листья облетают, кора деревьев становится темно-красной, а травы окрашиваются золотом. А по ночам, пустоши затапливает туман. Там идет вечная охота, особенно на волков и ласок, которые ценятся благодаря своим роскошным шкурам.

В пустошах рядом с южной границей домена возвышается круг из грубо обработанных камней, каждый из которых превышает размерами человека. Местные жители называют его просто – Кольцо. Стаи оборотней, которые населяют домен, обычно не общаются друг с другом, за исключением дней полной луны, которые наступают после солнцестояний и равноденствий. В эти ночи, стаи встречаются в Кольце. В это время, они проводят массовые охоты, заключают соглашения, устраивают свадебные обряды и торгуют друг с другом.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Большую часть населения домена составляют истинные ликантропы – люди, которые родились с ликантропией, а не были инфицированы ею. Люди, которые живут в деревнях на берегах Мусарды, вынуждены с большим трудом сосуществовать с оборотнями. Они живут в небольших деревянных домах, с соломенными крышами. Вокруг каждого поселка расчищено место под пашни. Большая часть людей – крестьяне или ремесленники, которые выживают благодаря торговле с Натаном Тимоти (капитаном речного судна, которого связывают загадочные отношения с оборотнями) или вервольфами.

Оборотни Вербрека организованы в стаи и имеют собственную культуру, которая сильно отличается от человеческой. У них есть своя вера, пророком которой является лорд домена, Альфред Тимоти (сын вышеупомянутого Натана); традиции, которые включают даже обряды инициации молодых оборотней; и законы.

Местные Игровые Персонажи: Не существует игровых персонажей из Вербрека.

Столкновения: Большая часть столкновений в Вербреке включает в себя вервольфов, хотя этот домен также населяет несколько представителей нежити.

Темный Лорд Вербрека

Альфред Тимоти

Вервольф, Жрец 6-ого уровня, Законно-Злой

Armor Class 10 (5) **Сила** 10 (16)
Движение 12 **Ловкость** 12 (15)
Уровень/Хит Дайс 6 **Телосложение** 14 (18)

Хит-поинты 35 **Интеллект** 12
THAC0 18 (15) **Мудрость** 18
Кол-во атак 1 **Харизма** 14
Урон/Атаки 2d4
Особые атаки Ошарашивание, заклинания (5/5/3)
Особые защиты Необходимо серебряное или оружие +1 для нанесения ущерба
Магическая сопротивляемость 25%

В человеческом облике, Альфред выглядит как хилый молодой человек. К сожалению, в форме вервольфа его можно назвать как угодно, но только не слабым. Достаточно странно, но Альфред Тимоти не отбрасывает тени.

Предистория: Альфред Тимоти – сын Натана Тимоти, бывшего лорда Аркандейла. Натан уделял сыну немного внимания, и поэтому, когда Альфред достиг совершеннолетия, он покинул Аркандейл, и много лет странствовал по Демиплану.

Много позже, убив в одну из ночей овцу, Альфред был пленен горожанами, которые решили сжечь его на костре. Он был спасен табором Вистани. Лидер пообещала освободить Альфреда, если он даст клятву гарантировать безопасность всем Вистани, которых он встретит на своем жизненном пути. Алфред согласился, но как только его освободили, оборотень попытался убить цыганку. Восхищенные подобным предательством, Темные Силы даровали ему домен Вербрек.

Текущее Состояние: Альфред ненавидит все другие племена ликантропов и людей. Тем не менее, он достаточно умен, чтобы поддерживать хорошие отношения с окружающими его людьми и теми их представителями, кто обладает таинственными силами. Благодаря этому, вервольфы Вербрека очень вежливо обращаются с Вистани и теми, кто сопровождает их. Любой путешественник, который пришел в Вербрек без приглашения, или без сопровождения Вистани, становится "игрушкой" – что значит и “добычей" и "развлечением". Его вскоре окружают вервольфы, которые отбирают у него все имущество и сообщают о том, что у несчастного есть полчаса на то, чтобы сбежать. Когда время истекает, вервольфы начинают охоту. Если "игрушка" успевает достигнуть границы домена раньше, чем оборотни, она спасена. Ради спортивного интереса, оборотни могут предоставить дополнительное время тому, у кого проблемы с передвижением или со скоростью. Но это бывает нечасто.

Закрытие Границ: Альфред Тимоти не может закрыть границы своего домена полностью. Для того чтобы остановить беглецов, он призывает большой отряд волков и вервольфов, который патрулирует границы.

Сражение: Адьфред обладает всеми способностями нормального вервольфа а также следующими: У него 25% сопротивление всем видам магии, и , кроме того, он является жрецом Бога-Волка 6-ого уровня. Он может пользоваться заклинаниями из следующих сфер: Общая, Животных, Очарования,

Предсказания, Растений и Призывания. Кроме того, когда луна растет, Альфред может использовать любую густую тень, как *межпространственную дверь* (dimension door), чтобы перенести в любую другую, отбрасываемую луной тень своего домена.

Ситтикус

Земля: Этот заросший лесами домен находится на юго-востоке Ядра, к востоку от Валачана и к югу от Вербрека и Индивии. Огромные деревья тянут свои ветви к солнцу, а их подножья скрыты во мраке. Ковер пятнистого плюща и серых папоротник скрывает поверхность земли, обеспечивая идеальное укрытие для змей, мелких грызунов и насекомых. Низины заполнены струящимися источниками и мелкими прудами. Большая часть путешественников придерживается основных дорог, которые ведут в главные города домена: Мал-Эрек, Хрос и Хар-Телен. Они бегут через узкие долины и взбираются на высокие утесы, уводя путника вдаль.

Местным жителям Ситтикуса, его ночное небо напоминает небо Кринна, мира, от которого они отрезаны навсегда. На небе не видно луны, и только холодные звезды светят с небес. Обитатели Кринна узнают в них знакомые им созвездия, за исключением нескольких важных отличий. Созвездие "платинового дракона", представляющее бога Паладайна, разорвано на куски, а звезды, бывшие его частями, разбросаны по всему небу. Звезды, составляющие созвездие "пятиголового дракона", которое представляет богиню Такхизис, светят ярче, чем раньше. Созвездия других богов Кринна очень изменились. (*В сеттинге Кринна, Паладайн является эльфийским богом справедливости и добра, тогда как Такхизис, Праматерь Драконов, представляет совершенно противоположные идеалы. Прим. переводчика)*

Хотя её сложно увидеть, но на небе Ситтикуса все-таки есть луна. Черного, как смоль, цвета, она называется Нуитари и видна только героям с злым мировоззрением. Эти персонажи видят её свет так же, как обычные люди видят лунный. Герои с другим мировоззрение могут "увидеть" черную луну только наблюдая за звездами, которые внезапно исчезают с неба. Нуитари становится полной каждые восемь дней.

Когда персонажи пересекают границы Ситтикуса, сделайте бросок 1d8, чтобы определить фазу луны, так как её фазы воздействуют на магию, творимую в Ситтикусе. Нуитари остается в каждой фазе двадцать четыре часа – один день, и одну ночь.

Таблица 2: Фазы Нуитари

Бросок	Фаза
1	Новолунье
2	Растущий полумесяц
3	Растущая половина лунного диска
4	Растущие три четверти лунного диска

5 Полнолунье
6 Уменьшающиеся три четверти лунного диска
7 Уменьшающаяся половина лунного диска
8 Уменьшающийся полумесяц

В период между полнолуньем и временем, когда на небе появляется половина лунного диска, маги не злого мировозрения получают отрицательные модификаторы, тогда как злые маги получают положительные. Эти эффекты подобны воздействию "колодца зла", который воздействует на жрецов в Равенлофте. (Смотрите Приложение Три: Классы Персонажей).

Растущая/Уменьшающаяся половина или три четверти лунного диска – Не злые маги получают отрицательный модификатор -1 к спас-броскам против заклинаний. Злые маги получают модификатор +1 к спас-броскам против заклинаний.

Полнолунье – Не злые маги получают отрицательный модификатор -2 к спас-броскам против заклинаний и творят не злые заклинания на один уровень меньше, чем обычно. Злые маги получают модификатор +2 ко всем спас-броскам против заклинаний и творят не злые заклинания на один уровень выше, чем обычно.

Кроме этих изменений, необходимо учитывать следующее обстоятельство, когда кто-то творит темные магические заклинания (которые требуют броска сил) в полнолунье. Независимо от мировозрения мага, эти заклинания действуют на два уровня выше, чем обычно. Персонажи, которые творят эти заклинания, должны делать бросок сил, которые увеличивается на 2%.

Только маги подвергаются воздействию Нуитари. Так как Лорд Сот не является магом, черная луна не действует на его заклинания.

Население Ситтикуса в основном состоит из эльфов. Как ни странно, Мал-Эрек, Хрос и Хар-Телен выглядят остаточно обыденно, и в них нет той неуловимой красоты, свойственной эльфийским городам других миров. В каменных стенах зияют огромные трещины, в мостовых – широкие дыры, а статуи и другие образцы эльфийского искусства кажутся полуразрушенными и недоделанными. Круглые стены, разделяющие эльфийские замки, потрескались, книги, в городских библиотеках, истлели, и магия, которая обычно скрывает вход в эльфийские города, заметно ослабла.

Замок Сота, Недрагаардская Твердыня находится между двумя отрогами исполинского горного хребта, как и его прошлый дом, Даргаардская Крепость на Кринне. Этот замок является даром Темных Сил этой земле. Он заполнен тенями духов и мертвыми воинами, которые также посещали его замок на Кринне.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Большую часть населения Ситтикуса составляют эльфы. Тем не менее, в жилах детей Картаканских торговцев, живущих в Хар-Телене, течет человеческая и полу-эльфийская кровь. Кроме того, в Ситтикусе живет небольшое племя Вистани, известное как Странники. В глубоких лесах обитает несколько кендерских семей.

Кажется, будто эльфы Ситтикуса забыли о самих себе. Аромат упадка витает в воздухе их городов и домов. Игроки, знакомые с миром Кринна, узнают в их одеяниях черты тех одежд, которые носили эльфы Сильванести на Ансалоне несколько веков назад, но их цвета очень близки к серым, а доспехи выглядят потускневшими. Вместо того чтобы нестись в бой на грифонах или гиппогрифах, воины Ситтикуса восседают на рогатых жуках.

Эльфы Ситтикуса больше не замечают ни радость, ни красоту окружающих их лесов и ручьев. Их песни – напоминают бесконечный реквием, которому аккомпанимируют тихие музыкальные инструменты, что вызывает у слушателей меланхолию и ощущение потери.

Но, несмотря на это, они все еще продолжают смотреть сверху вниз на другие расы и даже, но в меньшей степени, на эльфов, которые не принадлежат к народу Сильванести. Они знают множество способов, благодаря которым не-эльф будет чувствовать себя в Ситтикусе очень неуютно. Персонажи вынуждены переплачивать за дешевые товары, узнавать, что в гостиницах нет свободны мест, когда они пустуют, и получать выпивку в тавернах последними. Куда бы они не пошли, не эльфийские герои получат грубый отпор. Маленькие дети бросают в них грязью, а обитатели домом решают опустошить мусорные ведра в тот самый момент, когда они проходят под их окнами. Редкий эльф, который улыбается им или протягивает руку помощи, является очень удачным исключением, на общем фоне.

Этот отношение является только отражением той ненависти, которую к эльфам Ситтикуса испытывают за границами их домена. В большинстве земель их считают нелюдями и относятся с презрением и отвращением.
Небольшой, но достаточно известный род Вистани странствует по просторам Ситтикуса. Этих Вистани называют Странниками, и Сот удерживает их в своем домене, закрывая его границы, когда к ним приближается представитель этого народа. Он чувствует, что их лидер, Магда, предала его, когда он впервые оказался в Демиплане, и желает, чтобы она находилась в заключении вместе с ним.

Хотя Сот и уничтожил большую часть кендеров, обитавших в его домене, превратив их в вампиров посредством ужасных экспериментов, несколько представителей этого веселого народца все же выжили, и прячутся в лесах. Теперь, они считаются одними из самых жестоких и ксенофобных жителей Ядра. Жители Ситтикуса стараются избегать лесов, в которых живут кендеры. Гости домена могут с легкостью заметить границы владений кендеров, которые отмечены отрубленными головами, висящими на ветках; кендерам Ситтикуса это заменяет табличку "Проход Запрещен".

Местные Игровые Персонажи: Самым распространенными героями Ситтикуса являются эльфы. Они могут принадлежать к любому классу, который только может существовать в Равенлофте, и к мульти-классам, которые разрешены эльфам. На эльфийскую магию также действует темный свет Нуитари, воздействие которого описано выше. Герои из Ситтикуса обычно не имеют расовых предрассудков в отношении их товарищей-эльфов, хотя существуют исключения. Ситтикус также может быть родиной полу-эльфов и полу-Вистани.

Заметные Личности: Масон, Лорд-Сенешаль Хар-Телена, является элфийским магом/вором, который выделяется среди других эльфов Ситтикуса своей амбициозностью и целеустремленностью. Он продолжает убеждать ремесленников своего города начать изготовлять товары для торговли с Картакассом, и даже сумел заставить каменщиков восстановить город и поддерживать его строения в хорошем состоянии. Масон неоднократно сражался в битвах на холмах, и слухи говорят, что его деятельность чрезвычайно раздражает сенешаля Сота, Азраэля. Он хочет, чтобы все эльфы покорялись ему, или, по крайней мере сосредоточили все свое внимание на поисках Китиары Ут Матар, женщины, которую желает его властелин.

Закон: Хотя каждый из городов Ситтикуса имеет собственную группу эльфийских аристократов – возглавляемых Лордом-Сенешалем, звание которого передается по наследству – все они признают владычество Лорда Сота. Они очень редко видят его, но все без исключения боятся его гнева, и содрогаются при упоминании его имени. Приглашение посетить Высокого Лорда в Недрагаардской Крепости считается смертным приговором. Так как Сот может в любой момент поднять орды мертвецов по всему домену, спрятаться от него очень трудно.

Сенешаль Сота, дворф Азраэль, также пользуется огромным уважением и почтением, хотя он и не принадлежит в расе эльфов. Оскорбление служителя Высокого Лорда может иметь страшные последствия для наглеца.

Законы, издаваемые Лордами-Сенешалями, встречаются не так уж и часто, и никогда не нарушают правила эльфийского общества.

Столкновения: Большая часть столкновений в Ситтикусе включает в себя баньши и другую нежить. Персонажи имеют 33% шанс столкновения в течении дня, и три таких же шанса ночью.

Дополнительная информация: Новелла *Рыцарь Черной Розы* описывает падение Сота и создание Ситтикуса. Приключение *Когда Цветут Черные Розы* рассказывает о попытке Сота покинул Ситтикус.

Мастер, который хочет ввести в игру персонажей из Ситтикуса может воспользоваться сеттингом *Легенды Копья*. Эта книга описывает мир Кринна, на котором основан домен Ситтикус. Этот сеттинг также содержит правила для создания и отыгрывания персонажей-кендеров, хотя кендеры Ситтикуса далеко не такие же веселые существа, как кендеры Кринна.

Темный Лорд Ситтикуса

Лорд Сот

Рыцарь Смерти, Хаотично-Злой

Armor Class 0 (-3 с пластинчатым доспехом) **Сила** 18/99
Движение 12 **Ловкость** 14
Уровень/Хит Дайс 9 **Телосложение** 17
Хит-Поинты 89 **Интеллект** 10
THAC0 5 **Мудрость** 9
Кол-во атак 3/2 раунда **Харизма** 17*
Урон/Атаки 1d8+6 (меч ранений + модификаторы Силы) или 1d6 (леденящее прикосновение)
Особые атаки Заклинания
Особые защиты Аура страха
Магическая сопротивляемость 75% (смотри ниже)

** (Посмотрев на портрет Сота и зная его славу на Кринне, не сказала бы. Прим. переводчика).*

Лорд Сот, это рыцарь смерти, с завывающим и леденящим кровь голосом. Его глаза пылают красным огнем, через прорези тяжелого шлема, а пластинчатая броня +3 (которая понижает его AC до -3) скрывает его тело. Его эмблема, чрная роза, выгравирована на его одеждах и изображена на щите.

Предистория: В мире Кринна, Сот был павшим рыцарем Соламнийского Ордена. Когда Король-Жрец Истара собирался вызвать катаклизм, боги дали Соту шанс искупить свою вину, предотвратив его. Тем не менее, путешествие Сота было прервано приступом ревности, и кошмарная катастрофа унесла жизни миллионов обитателей Кринна. Сот также погиб во время катаклизма, но восстал из мертвых, как истерзанная огнем оболочка прежнего гордого рыцаря, обреченная прожить все те жизни, которые прервались из-за его ошибки. Сот существовал так сотни лет, не чувствуя и не заботясь ни о чем, пока не встретил женщину, которую звали Китиара Ут Матар. Именно его действия, вызвавшие её смерть, и последующие попытки сделать Китиару его вечной спутницей, привлекли внимание Темных Сил и сделали его Темным Лордом Равенлофта.

Текущее состояние: Теперь Лорд Сот правит Недрагаардской Твердыней. Этот дар Темных Сил чрезвычайно раздражает его, постоянно изменяя свои размеры и форму, так что Сот не может установить в нем безупречный порядок, к которому тот привык. Кроме того, на духе Сота очень плохо отразилась бесконечная скука. В Ситтикусе больше нечего завоевывать, и единственное занятие, которое состояло в мучении эльфов и издевательствах над Магдой Странницей, сильно наскучило ему за последние тридцать пять лет. Сот начинает впадать в депрессию. И только активность Дуккара, в соседней Индивии, может слегка улучшить ему настроение. Он надеется на грядущую войну, и надеется, что его армия будет готова вступить в неё.

Больше всего на свете, Сот хочет обладать Китиарой, и кажется, будто Темные Силы дали ему такую возможность. До него уже дошли слухи о том, что темноволосая воительница, которая отвечает описанию Китиары, странствует

по холмам Ситтикуса. Является ли она Китиарой в плоти, или это всего лишь призрак – неизвестно. Сот постоянно преследует её, но все, чего ему удалось достичь, это эхо её шагов.

Закрытие Границ: На Кринне, рыцарь смерти был обречен слушать песню о своих грехах каждую ночь. В Равенлофте, он может закрывать границы своего домена, повторяя эту мрачную балладу. Как только он начинает петь, к его голосу присоединяются голоса других грешников. Звуки, льющиеся на границе настолько ужасны, что ни одно смертное существо не может противостоять им. Все живые существа должны возвратиться в Ситтикус, или сойти с ума.

Сражение: Сот обладает всеми способностями, которые свойственны рыцарям смерти, описанным в Книге Монстров. Он может *устрашать* все живые существа в радиусе 5 футов и творить заклинания *обнаружение магии, обнаружение невидимого и стена льда*, когда только захочет. Два раза в день он может творить заклинание *рассеивания магии*. Раз в день он может использовать *слово силы* (подобное одноименному заклинанию), на свой выбор. Он может создавать заклинания *символ страха* или *символ боли*, также как и *огненный шар с радиусом 20 футов*, раз в день. Все эти заклинания действуют так, если бы они были прочитаны магом 20-ого уровня. Кроме того, он может пройти по теням в любую точку Ситтикуса. Он просто вступает в одну тень, и выходит из другой там, куда он хотел перенестись.

Сот обладает 75% магической сопротивляемостью. Кроме того, выбросив 11 или меньше, он отражает заклинание обратно в мага. В своем замке, ему достаточно выкинуть 22 или меньше.

Сот может получить полный контроль над любым меньшим представителем нежити, который оказался в его домене и может контролировать всю остальную нежить, у которой свыше 8 HD так, если бы он был злым жрецом 6-ого уровня. Хотя он является нежитью, Сота невозможно изгнать или контролировать.

Если кому-то удается сразить темного лорда, то его тело превращается в туман и исчезает. Он появляется на своем троне, в Недрагаардской Крепости 2d6 дней спустя. В течении всего этого времени границы остаются открытыми.

Инвидия

Земля: Инвидия - юго-западный домен, окруженный доменами Вербрек (Verbrek), Ситтикус (Sithicus), Борка (Borca) и Баровия (Barovia). Река Мусарда, извиваясь подобно змее, пересекает домен с юга на север. На юге домена в Мусарду впадает река Гундар (Gundar). Слияние рек образует прекрасную долину, где огромные леса простираются до самых небес. На севере и юге долина переходит в холмы Вербека и Ситтикуса. Длинное и теплое лето постепенно уступает свое место зиме, через захватывающее осеннее буйство красок.

Как никакой другой домен, кроме возможно Вербрека, Инвидия представляет собой нетронутую цивилизацией местность. Раньше, она управлялась вервольфом Бакхолисом, который запрещал людям появляться в лесах. Когда двадцать лет назад он был убит юной полу-Вистани Габриэллой Адерре, население домена стало слишком занято собой, чтобы расширять границы. С восхождением к власти ее сына Малоччио Адерре, это может измениться. Такой же тиран, как и Бакхолис, он тем не менее, активно поддерживает торговлю между городами Инвидии.

Карина (Karina) – единственный крупный город Инвидии с населением в две тысячи жителей. Она служит в качестве перевалочного пункта для речной торговли. Карина окружена виноградниками, а вино из Инвидии считается одним из самых лучших в Ядре. Единственный значимый городок после Карины – Куррикуло (Curriculo) в северной части домена (хотя существуют еще немногочисленные деревеньки, большей частью вдоль реки Мусарды). В этом городке проживает около тысячи жителей, но консорциум торговцев из Ричмулота (Richemulot) начал использовать его, как базу для своих действий в Инвидии вместо разлагающейся Карины.

Несмотря на усиление влияния вспыльчивого Малоччио Адерре, знаменитый Фестиваль Урожая в Карине продолжает собирать многочисленных гостей, увеличивая население жителей на четыре – пять тысяч жителей в год. На этот Фестиваль собираются любители песен и вина из всех доменов Ядра. Праздник длится целую неделю.

Культурный Уровень: Рыцарство.

Народ: Инвидианцы – смешанный народ, происходящий прежде всего от различных рас Баровии и Картакасса. Язык – ухудшенная версия Балока. И Баровианцы, и Инвидианцы испытывают небольшие проблемы в общении, поскольку они слишком медленно говорят, растягивая слова. Как правило, Инвидианцы одеваются очень просто. Мужчины носят рубашки, ботинки и брюки, тогда как женщины одеваются в широкие блузки и красочные юбки.

По непонятным причинам, насильственные преступления в порыве страсти – обычное явление в Инвидии. Недовольство накапливается, споры накаляются и вслед за ними следует вспышка, неся боль и горе в семьи. Мало того, Инвидианцы даже в собственной семье ведут себя подозрительно и насторожено.

По слухам, колонии вервольфов и таинственная кошачьеподобная раса Изменяющих Форму (shapeshifters), известная как пака (paka), имеют свои убежища в Инвидии.

Местные Игровые Персонажи: Все классы, существующие в Демиплане, могут быть найдены в Инвидии. Однако персонажи из этого домена не могут быть полу-Вистани, так как десятилетия преследований привели к тому, что все представители этой расы сбежали из этого домена.

Инвидианцы известны своим вспыльчивым темпераментом. Всякий раз, когда они сталкиваются с предательством, коварством, оскорблением или необоснованным обвинением, Инвидианцы должны сделать спас-бросок против парализации или прийти в сильную ярость и напасть на обидчика, словесно или физически. Персонаж из Инвидии может взять способность, вроде рейнджерской способности «расовый враг». Для Инвидианцев это может быть, как этническая группа, так и определенная нация Ядра. Они получают +4 бонус ко всем броскам атаки против этого врага.

Заметные Личности: В течение десятилетий, Габриэль Адерре была темой для сплетен повсюду в Инвидии и в соседних странах. Будучи юной девушкой, она убила вервольфа лорда Бакхолиса, когда он попытался изнасиловать ее. Затем, она завладела его замком. Достаточно странно, что эта могущественная чародейка (enchantress) ненавидит всех Вистани, несмотря на ее собственные Вистанийские корни. Однако еще больше, чем Вистани, она ненавидит тех, кто привязан к ней и окружает её.

Несмотря на свой средний возраст, Габриэль Адерре все еще выглядит как молодая женщина. Только пряди седых волос на голове намекают на ее истинный возраст. Примерно пять лет назад, Габриэль исчезла из вида на некоторое время. Когда она вновь появилась, Малоччио Адерре заявил о своем владении Замком Лоупет (Castle Loupet). Габриэль поселилась со своим любовником Мэттоном в Замке Хунадора (Castle Hunadora). Теперь она союзница прежнего Гундараканского (Gundarakan) правительства и сильный противник планов Малоччио Адерре, за исключением его крестового похода против Вистани.

Закон: Малоччио Адерре – в настоящее время бесспорный хозяин Инвидии. С наемниками из всех областей Ядра и отрядами, предоставленными ему его «братом по установлению порядка», Королем Владом Драковым из Фальковнии, Малоччио держит весь домен под контролем. Эти наемники – бойцы 2-го уровня, защищенные кольчугами и вооруженными длинными мечами. Два главных закона предписаны для всего населения Инвидии в настоящее время: Налоги должны быть оплачены вовремя и беспрекословно; любого замеченного Вистани надо убить.

Эта одна из немногих стран ядра, где путешествие вместе с Вистани может быть смертельно. Малоччио Адерре ненавидит всех Вистани, и его банды нападают на их караваны, как только замечают их, убивая всех Вистани и всех, кто путешествует с ними. Известно, что его мать, Габриэль Адерре разделяет его ненависть к Равенлофтовским кочевникам, хотя она никогда не была столь жестока в обращении с ними, как ее сын. Под страхом смерти, жители Инвидии также участвуют в этой ненависти и насилии против Вистани. Они не хотят, чтобы их приняли за друзей странников.

Один небольшой участок (pocket) Инвидии не попал под влияние Малокчио: область, которая ранее принадлежала домену Гундарак (Gundarak). Остатки войск Герцога Гундара все еще продолжают контролировать область вокруг замка Хунадора. Здесь они строят планы возрождения своей родины.

Столкновения: Шанс непредвиденного столкновения в Инвидии – 33%, один раз днем и еще один раз после захода солнца. Вдали от города, путешественники могут столкнуться с наемниками Малоччио Адерре, вервольфами или обычными лесными животными. Кроме того, слухи о пака – правда, и столкновения с ними могут произойти в юго-восточной части домена.

Посетители Карины должны остерегаться Полуночного Убийцы (Midnight Slasher), кровожадного сталкера в глухих переулках и темных проходах. Безумец описан в Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II.

Дополнительная Информация: В приключении *Злой Глаз* (The Evil Eye) детально описана Инвидия, происхождение Малоччио и его конфликт с Габриэль.

Темный Лорд Индивии

Габриэль Адерре – Темный Лорд Инвидии, но теперь она разделила свой домен-тюрьму со своим сыном. Здесь расцвела темная сторона её души, здесь от дьявола был рожден ее сын.

Габриэль Адерре

Полу-Вистани, Чародейка 8-ого уровня, Нейтрально-Злая

Armor Class 10 **Сила** 8
Движение 12 **Ловкость** 14
Уровень/Хит Дайс 8 **Телосложение** 10
Хит-Поинты 21 **Интеллект** 13
THAC0 18 **Мудрость** 16
Кол-во атак 1 **Харизма** 16
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Злобный глаз, заклинания (5/4/4/3)
Особые защиты Нет
Магическая сопротивляемость Нет

Габриэль – женщина невысокого роста с примечательной очаровательной внешностью. У нее черные гипнотические глаза, а длинные черные волосы волнами спадают до поясницы. Темные волосы и глаза достались ей от матери, Вистани, а бледная кожа досталась от ее отца джорджио (не Вистани). Она среднего возраста; об этом свидетельствует седая прядь на ее левом виске. Однако она выглядит намного моложе, имея осанку и внешность молодой женщины. Ей нельзя дать больше двадцати пяти лет. Однако ее отражение всегда открывает истинный ее возраст. По этой причине, Габриэль не позволяет держать никакие зеркала рядом с нее.

Габриэль одевается подобно Вистани, в яркие многослойные юбки, доходящие ей до лодыжек, и блузки, вышитые серебряными и золотыми нитями. Платок часто укрывает ее голову. В ушах – большие золотые кольца-обручи, на каждом пальце кольца, а золотые цепочки украшают ее шею и лодыжки. Обычно она ходит босиком, напоминая в своем наряде, словно экзотичная хищная птица из джунглей.

Предистория: Линия крови Габриэль идет от Мадам Евы, первой Вистани в Равенлофте. Но Габриэль лишь наполовину Вистани, и из-за этого ее не признают чистокровные Вистани.

Габриэль родилась в Ричмулоте (Rishemulot) у изгоя Вистани. Много лет, эта пара бродила по Ядру, стараясь лишь выжить, прося милостыню, воруя, надеясь на удачу. Мать Габриэль, Изабелла, обучила свою дочь очарованию и обаянию Вистани, точно так же, как ее собственная мать сделала для нее. Габриэль часто спрашивала свою мать о своем таинственном отце, но Изабелла никогда ей ничего не говорила, кроме того, что Габриэль несет тьму его злого сердца в себе.

«Ты никогда не должна иметь детей», - сказала Изабелла своей дочери однажды. «Муж, ребенок, дом – эти вещи не для тебя, Габриэль. Случится трагедия, если ты пойдешь на это».

Габриэль стала озлобленной и замкнутой, она пришла к выводу, что в ее одиночестве виновата мать. Постепенно, ее таинственный отец заполнил все ее мысли. В девятнадцать, Габриэль узнала о своем отце, накануне смерти своей матери.

Однажды на Изабеллу напал вервольф и сильно ранил её. Габриэль отказалась помочь ей прежде, чем она расскажет её об отце. И тогда Изабелла рассказала историю ее происхождения. Будучи молодой девушкой, Изабелла была схвачена и продана в рабство одному чудовищу-садисту. Когда же ей удалось сбежать, она уже два месяца была беременна Габриэль.

Габриэль была ошеломлена. Столько лет она фантазировала о своем таинственном отце, и теперь все ее романтические мечты рухнули. Решив, что Изабелла жестоко её обманула, солгав про её отца, она упаковала вещи своей матери – колоду тарокка (колода тарокка Мадам Евы) и микстуры в мешок. Она бросила свою мать, оставив ее на растерзание жестоким вервольфам.

Когда Габриэль сбежала в темноту, просительный голос ее матери исчез, и начались крики. В этот момент, Туманы закружились вокруг Габриэль и перенесли ее в Инвидию, которая управлялась вервольфом, Лордом по имени Бакхолис (Bakholis). Слуги вервольфа поймали Габриэль и притащили её в замок Лоупет (Castle Loupet). Гордый, и самонадеянный Бакхолис решил самостоятельно овладеть Габриэль, но она сумела ослабить Темного Лорда своим «злым глазом» и перерезала ему горло серебряным кинжалом. Сделав это, Габриэль стала новым Темным Лордом Инвидии, навсегда попав в тюрьму в пределах своего домена. Больше она не могла разыскивать своего отца.

Прошли годы, и Габриэль медленно привыкала к своему заточению. Она завела себе многочисленных любовников из небольшого города Карина и частенько развлекалась тем, что разбивала чужие семьи и отношения. Она презрительно обращалась со своими любовниками, пленяя их своим «злым глазом» и бросая их, когда они ей надоедали. Но так никто и не смог скрасить ее ужасное одиночество. Даже после стольких лет после смерти ее матери она помнила ее

слова – будет беда, если она родит ребенка. Габриэль была очень осторожна, используя все свое лекарственное искусство, чтобы предохраниться от беременности.

Как-то раз, в один из дней, темный путешественник появился в воротах Замка Лоупет. Сразу же, как только Габриэль увидела его, ее жестокое сердце растаяло под его пристальным взглядом гипнотических глаз. Уединившись в своем будуаре, Габриэль отдалась в объятья незнакомца. Когда красивый джентльмен раздевался, ее удивила пара черных крыльев, похожих на крылья летучих мышей, развернувшихся в темноте. Габриэль пригласила демона (инкуба) в свои объятья.

«Ты будешь помнить меня, только как знатного джентльмена», - сказал демон позже, его голос заставлял беспрекословно подчиняться. Затем он ушел.

Через девять месяцев Габриэль родила мальчика. Как будто подтверждая ее смутные воспоминания о «прекрасном знатном джентльмене», Малоччио казался обычным человеческим ребенком, если бы не небольшой дефект. У него на каждой руке было шесть пальцев. В остальном он был обычным младенцем.

Несмотря на его ангелоподобный вид, что было слабым утешением для Габриэль после трех дней тяжелых родов, Малоччио был совсем не нормальным ребенком. И самым очевидным было то, что он слишком быстро рос. К тому времени, когда Габриэль оправилась после родов, Малоччио уже ходил и разговаривал.

Подозрения Габриэль были подтверждены, когда она использовала колоду карт тарокка Мадам Евы для гаданий на своего сына. Она обнаружила, что он был одним из легендарных Дуккаров (dukkar – лицо, которое должно уничтожить Вистани). Она чувствовала, что впервые в жизни, силы улыбнулись ей. Через своего сына, она смогла бы, наконец, нанести удар по ненавистным ей Вистани, которые избегали ее.

Но Малоччио сам использовал Габриэль. Несмотря на ее гениальное манипулирование другими, она не способна была воспротивиться жестокому уму ее сына. Когда он закончил играть с ней, она была совсем сломленной женщиной, охваченной собственной печалью, виной и немощной яростью. Только благодаря Мэттону (Matton), вольфверу (и возможно единственному, кто когда-либо искренне любил Габриэль), она поправилась.

Текущее состояние: Когда разбитая душа Габриэль исцелилась, она изменилась. В свое время, она ненавидела и боялась всех оборотней, но сейчас она оттаяла от любви Мэттона. С личным счастьем, установившимся в ее жизни, она теперь меньше завидует счастью других и больше не получает так много удовольствия, как раньше, играя с невинными людьми.

Тем не менее, Габриэль по-прежнему осталась хитрой, безжалостной и властной женщиной. Она мастерски манипулирует людьми, распространяя гнев, страх и ревность повсюду в своем домене, но только теперь ее усилия направлены против ее сына. К сожалению, он защищен проклятьем, полученным ею, когда

она стала темным лордом Инвидии. Несмотря на ее навязчивую идею покарать Вистани, Габриэль не может сама лично вредить им, и ограничена в возможностях, причинять вред тем, в ком есть хотя бы капля крови Вистани, вроде своего сына.

Хотя она не может эффективно напасть непосредственно на него самого, она может нападать на его фаворитов и срывать планы своего сына. Для этого она подчинила себе Гундараканское освободительное движение, основанное в замке Хунадора, используя для этих целей свою способность к очарованию на большей части группы людей. Далее, Мэттон завербовал вольфверов в Картакассе, чтобы помочь своей возлюбленной. С каждым месяцем, развязанная Габриэль компания насилия и ужаса против фаворитов своего сына становится все более эффективной.

Закрытие Границ: Когда Габриэль хочет закрыть границы Инвидии, кольцо ужаса окружает домен. Это кольцо невидимо и нематериально, но любой, кто пытается пересечь его против ее желания, охвачен страхом (как при заклинании, но никакой спас-бросок не делается). После этого, они пробегают сотню ярдов к центру домена, прежде чем восстанавливают контроль над своими действиями.

Сражение: Габриэль Адерре – чародейка (enchanter) 8-го уровня. Она имеет все способности полу-Вистани, но она кажется, иммунна к «лунному беснованию», которое причиняет страдание ее товарищу джиоморго (giomorgo). Она также обладает силой «злого глаза», которая позволяет ей творить любое запомненное заклинание очарования/обаяния своими глазами раз в раунд, без компонентов заклинания. Заклинания, сотворенные с использованием ее «злого глаза», не уменьшают количество ее обычных заклинаний. Например, если она запомнила заклинание *очаровать персону (charm person*), она может использовать его через «злой глаз» столько раз, сколько ей нужно, пока она не прочитает заклинание, которое непосредственно держит в памяти. Когда Габриэль использует эту способность, ее глаза вспыхивают и становятся узкими, как у кошки. Любой персонаж с примесью крови Вистани (или по желанию Мастера, любой персонаж с кровью «кочевников») получает +2 премию к спас-броскам против «злого глаза» Габриэллы. Настоящие Вистани полностью иммунны к ее силам и заклинаниям.

Габриэльтакже может использовать колоду карт тарокка Мадам Евы один раз в день, чтобы получить эффект любого предсказательного заклинания. Однако использование этой колоды приносит ей мучительную боль.

Список заклинаний:

1-ый level – *воздействовать на нормальный огонь*, *очаровать персону**, *друзья**, *гипноз**, *починка*, *чтение магии*, *сон**, *знак мага*.

2-ой level - *самоизменение*, *ослепление*, *чтение мыслей*, *облако тумана*, *провал в памяти**, *луч слабости**, *ужас**, *истерика Таши**, *шепчуший ветер.*

3-ий level – *рассеять магию*, *задержать человека**, *спектральня рука*, *совет*, *форма духа*.

4-ый level – *очаровать монстра**, *смушение**, *проклятье*, *эмоции**, *магическое зеркало*.

* Может быть скастовано через «злой глаз».

Малоччио Адерре

Дуккар, Хаотично-Злой

Armor Class 3 **Сила** 14
Движение 12 **Ловкость** 16
Уровень/Хит Дайс 5 **Телосложение** 10
Хит-Поинты 33 **Интеллект** 16
THAC0 15 **Мудрость** 11
Кол-во атак 2 **Харизма** 17
Урон/Атаки 1d3/1d3
Особые атаки Злой глаз, призывание животных
Особые защиты Необходимо +1 или лучшее оружие для нанесения урона; сопротивляемость огню, электричеству и яду
Магическая сопротивляемость 20%

Малоччио Адерре – красивый мужчина в свои двадцать лет. Рост 6 футов, бледная кожа, копна черных полуночных волос, темные проникающие глаза. Он предпочитает черную одежду и наиболее часто его можно увидеть одетым в камзол из черного бархата, черные брюки и блестящие черные дорожные сапоги. Однако ключ к истинной природе Малокчио может быть найден на его руках. На каждой руке у него есть шестой палец. Малокчио обычно скрывает свой «ведьмин палец» под перчатками.

Предистория: Родившийся от союза Габриэль Адерре и инкуба, известного как Знатный Джентльмен, Малоччио Адерре – дуккар – одно из злобных существ, которое по предсказаниям несет беды в мир и в конце способно уничтожить Вистани. Несколько Дуккаров появлялись столетия назад, но Малоччио особенно опасен. Раньше он обладал силой путешествовать в любую точку Демиплана, игнорируя все границы и запреты. Но что самое важное, Малоччио мог взять с собой спутников, в том числе и темных лордов, а это могло привести к разрушению их земель.

Вистани считают Дуккаров фигурами, приносящими большое зло. Племя Зарован постоянно наблюдает за знаками и предзнаменованиями, определяя, когда они родятся. Они не смогли вовремя заметить действия Дуккара, известного как Хискоса, и он, как известно, породил Великое Спряжение. К своему счастью Вистани смогли заманить Малоччио в ловушку в пределах границ Инвидии с помощью магических средств.

Текущее состояние: После продолжительной серии убийств, закончившейся разгромом дома его матери в Замке Лоупет, Малоччио Адерр оценил текущую ситуацию. Он понял, что в Инвидии нет сильных правителей, и он сможет легко захватить власть. В настоящее время, он – правитель Инвидии, объединивший поселения домена под своим руководством, впервые после того, как два десятилетия назад его мать убила Лорда Бакхолиса. Он правит с помощью страха, ужаса и своих наемников.

Теперь, Инвидия стала еще более опасной для Вистани, чем была до того, как Дуккар захватил власть. В отличие от своей матери, Малоччио не стеснен запретом на нанесение вреда Вистани, и он делает это с садистским удовольствием.

Сражение: Смесь жестокости и Вистанского наследия делает Малоччио очень опасным противником. Физически, он очень слаб в бою, но, как и предсказывали, Дуккар обладает мощными волшебными способностями. Наиболее опасная сила Малокчио – это его «злой глаз». С его помощью, он может использовать множество заклинаний очарования/обаяния, один раз в раунд. По желанию, он может использовать заклинания *очаровать человека, гипноз, совет, очаровать монстра и страх*, с помощью «злого глаза».

От своего наследия танар'ри, Малоччио получил способность призывать диких созданий Инвидии. Он может призвать с шансом 40% 2d6 страшных волков, 1d6 ядовитых змей или 2d4 гигантских воронов один раз в день. Вызванные существа появляются через 1d4 раунда, и будут подчиняться приказам Малоччио до своей смерти.

И, наконец, Малоччио получил некоторые врожденные защитные способности танар'ри. Его можно нанести урон только +1 или более сильным магическим оружием и он чрезвычайно стоек к огню, молниям и ядам (+4 к спас-броскам и четверть повреждения вместо половины).

Малоччио – жестокий садист. Другие живые существа являются для него игрушками, которыми он управляет или уничтожает для своего развлечения. Но, как и все хулиганы, Малоччио лишен храбрости. Если он встретит превосходящего противника, он или просто сбежит или уйдет через телепорт.

Борка

Земля: Борка лежит в зеленых, холмистых долинах к северо-западу от Баровии, где травы и кустарники растут особенно пышно. Летом и весной, склоны холмов укрывает ковер из диких цветов. Местные жители сразу же предупреждают гостей домена о том, что им следует избегать всех фруктов и напитков пурпурного оттенка. Красота и яркие цвета являются признаком яда.

Покрытые снегом пики Баровии, Горы Гхакиз и Баратак, виднеются на юго-восточном горизонте, иногда закрывая восходящее солнце. На севере находится Гора Гриз, самая высокая вершина домена.

В Борке существует четыре заметных поселения: Лечберг, население которого составляет пятьдесят пять сотен; Левкарест, в котором обитает восемьдесят пять сотен; Стурбен, с двумя тысячами обитателей и Вор Зийден, в котором живет тысяча людей. Борици, богатая семья, которой принадлежит практически весь домен, основала несколько огромных особняков возле Левкареста, в южных районах Борки. В этом районе находится несколько общественных источников, но Ивана Борици содержит несколько прудов рядом со своим особняком, для личного использования. В этом городе также находится Великий Собор Церкви Эзры.

Вторая по влиянию семья домена, Дилисния (отдаленные родственники Борици), живут в поместье у самого Теневого Провала, рядом с Лечбергом. По лесам и лугам Борки раскидано множество особняков, но ни один не может сравниться по красоте с владениями семьи Борици.

Культурный Уровень: Рыцарство.

Народ: Большая часть обитателей Борки очень бедна, что объясняется непосильными налогами аристократов. Очень часто у людей остается только злоба в сердце, и воздух, которым они дышат. Они говорят на диалекте Балок, хотя многие люди Борки также искусно владеют изысканным языком Дементлиу.

Хотя с виду кажется, что это не так, но аристократия Борки практически ничем не отличается от тех, кто работает на полях – все они являются должниками Иваны Борици. Хотя многие люди Борки чувствуют, что могли бы быть более счастливыми или богатыми в других доменах, очень немногие решаются пересечь туманную границу. Ходят легенды о том, что тот, кто выпьет воды из источников Борки, и попытается потом покинуть домен, умрет на границе страшной смертью. Было замечено уже достаточно много подобных случаев, и только это удерживает многих людей от немедленного пересечения границы.

Что касается одежды, то крестьяне предпочитают коричневые тона, а благородные люди – черные. Но в праздничные дни, и крестьяне, и знатные господа облачаются в одежды ярких цветов. Здешняя мода напоминает моду, которая год или два назад царила в Дементлиу.

Закон: За исключением Лечберга и земель семьи Дилисния, вся Борка находится под неофициальным контролем Иваны Борици. Местная аристократия может похвастаться только своим именем, так как они арендуют земли Иваны, и, в свою очередь, собирают налоги с крестьян, которые работают в их владениях. Другие территории принадлежат Ивану Дилиснии, кузену Иваны, и главе "полицейских сил", которые собирают для неё налоги.

Некогда, полицейские силы Иваны были образцом порядочности и честности, собирая только те налоги, которые должны были собирать для своей госпожи. Тем не менее, примерно десять лет назад, её отдаленный родственник Иван Дилисния захватил контроль над ними. С тех пор, коррупция в полиции Борки продолжает расти. Все знают, где можно купить правосудие или нанять хороших бойцов. Взятки фактически необходимы для всего: для получения информации, свободного путешествия по дорогам домена, защиты, или даже для того, чтобы прокормить ребенка. Быть сильным, значит знать нужных людей и хорошо служить им. Никто не осмеливается бросить вызов Дилиснии или Борици. Тот, кто пытался сделать это, умер во сне.

Воины Ивана являются бойцами 1-ого уровня, облаченными в кожаную броню, и вооруженные алебардами или дубинами.

Местные Игровые Персонажи: Обитатели Борки могут принадлежать ко всем классам, которые только могут существовать в Равенлофте. Тем не менее, герои получают только половину от начального количества денег. Персонажи, родиной которых является Борка, получают навык Гербализма бесплатно, и владеют двумя языками: Балоком и языком Дементлиу.

Заметные Личности: Наиболее важной фигурой Борки является Ивана Борици. Местные жители называют её Черной Вдовой, за её любовь к смертельным любовным связям. Матери Борки больше всего на свете боятся того, что Ивана обратит внимание на их молодых сыновей, и приведет их к смерти своею любовью.

Также, на юго-западе Борки недавно появилось место, известное как Дом Ламент. Посещаемый прекрасным призраком, которого зовут Мара, этот опасный дом избегается всеми путниками – и не зря. (Этот Карманный Домен описан в Четвертой Главе; Кластеры и Карманные Домены).

Столкновения: Тому, кто путешествует по Борке, следует опасаться эрмоденунга Носталии Ромайне, прикосновение которой несет смерть. Она подробно описана в RAVENLOFT Monstrous Compendium Appendices I & II. Кроме того, и днем, и ночью, у персонажей есть 25% шанс столкновения с некоторыми представителями животного мира Борки – от коричневых медведей и волков, до диких кабанов и ядовитых змей. Вдобавок к этому, духи жертв Иваны и Ивана часто посещают места своей гибели. Из-за этого, местным жителям не дают покоя духи, призраки и полтергейсты.

Темные Лорды Борки

Домен Борка служит тюрьмой более чем одного темного лорда. Эти две злобных личности описаны ниже.

Ивана Борици

Человек 0-ого уровня, Хаотично-Злая

Armor Class 10 **Сила** 8
Движение 12 **Ловкость** 11
Уровень/Хит Дайс 0 **Телосложение** 22
Хит-Поинты 8 **Интеллект** 14
THAC0 20 **Мудрость** 10
Кол-во атак 1 **Харизма** 17
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Ядовитый поцелуй
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Ивана – красивая женщина, с глубокими синими глазами и черными волосами, которые укрывают её плечи. Хотя Иване уже за шестьдесят, она выглядит так, будто ей только восемнадцать. Она носит прекрасные одежды, которые одновременно подчеркивают её красоту и скрывают её черное сердце. По её

невинному виду невозможно догадаться о мощи, которая скрывается в её теле, и которое она использует, чтобы сеять зло. Больше всего на свете, она любит зайти в переполненную таверну, изображая беспомощную девушку, и заставить нескольких мужчин драться до смерти за её улыбку. К сожалению, победитель не сможет наслаждаться плодами свой победы дольше, чем несколько минут. Её поцелуй также смертелен, как и поцелуй черной вдовы.

Из-за проклятья, губы и ногти Иваны всегда синего оттенка, но так как она очень умело пользуется косметикой, немногие способны заметить это. Когда она спит, Ивана кажется жертвой собственного яда. Её кожа становится серой, его горло и лицо опухают, а вены начинают разбухать, и её тело покрывает целый лабиринт темных полос.

Предистория: Ивана – дочь Клауса Борици и Камилы Дилисния. Её мать была первым лордом Борки, и Ивана появилась на свет спустя пять лет после того, как домен присоединился к Ядру, в 684 году по календарю Баровии. Ивана не знала своего отца. Он был одним из многих мужей её матери, которые исчезли из-за привычки Камиллы отравлять мужчин, которые разозлили её.

Когда девочка повзрослела, её мать научила её не доверять мужчинам, но девочка все же мечтала любить и быть любимой. Когда её исполнилось семнадцать, она встретилась с молодым бардом, по имени Питер, и была очарована его стихами, посвященными ей же. Сильнее всего Ивану заинтересовало то, что более всего на свете Питер любил искусство, и почти не обращал внимания на её красоту. Она попыталась привлечь его внимание, но напрасно. В конце концов, пытаясь понять силу искусства и поэзии, она вдруг поняла, как прекрасно его занятие. Она увидела в нем очарование и грацию, о которых даже не могла и мечтать, и полюбила их также, как и Питера. И когда она научилась любить его искусство, Питер полюбил и её.

Казалось, будто эту пару ожидает долгая и счастливая жизнь, но зависть Камиллы положила конец их счастью. Она пришла в спальню Питера, и в темноте убедила его, что является Иваной. Когда они уже были в постели, Ивана вошла в комнату и могла только ошеломленно смотреть на то, как её любимый предал её любовь. Камилла настаивала на том, что Питер совратил её, и требовала, чтобы Ивана последовала семейным традициям и убила его. Она не была разочарована.

Ивана купила у местного некроманта магический контактный яд, который начинал действовать, когда смешивался с жидкостью, выделяемой телом использующего его. Он не действовал, когда он или она намазывали его на тело, но наносил страшный вред другому человеку. Ивана нанесла его себе на губы, и отравила своего любимого поцелуем. Камилла смеялась над “неверностью” Питера, убеждая дочь, что та все сделала правильно. Она не замечала, в какую ярость приходила при этом Ивана, и издевалась над дочкой до 711 года, когда та в конце концов отравила мать. Темные Силы были довольны силой её гнева, и сделали так, чтобы смертельный яд никогда не покидал её губ.

Текущее состояние: Сердце Иваны жестоко. Она уничтожает все отношения на своем пути, и отравляет всех мужчин, которые осуждают её. Сейчас, она

ведет роскошный образ жизни, благодаря отрядам своим "сборщиков налогов", которые ничем не отличаются от обычных головорезов, убивающих и грабящих в рамках “закона”. Она все время манит их обещаниями, что тот, кто сравняется с ней в богатстве, станет её мужем. Когда кто-то из обитателей домена начинает мешать её, она признает его победителем. Потом, она отравляет его, и заявляет другим, что он был неверен её. Все они верят ей, так как каждый желал бы стать её любовником, несмотря на то, что её поцелуи несут смерть.

Ивана публично презирает романтику и любовь, но в глубине души, она все еще верит в любовные идеалы. Равенлофт наложил на неё страшное проклятье: всегда ожидать нового Питера, и всегда отравлять своего любимого.

До Великого Спряжения, у Иваны был только один друг. Она впервые встретилась с Иваном Дилиснией еще в детстве, и десятилетиями обменивалась с ним письмами. Когда наступило Великое Спряжение, Иван искал её. Он был напуган страшными землетрясениями, которые сотрясали землю, и он хотел обрести в земле своей подруги спокойствие. Ивана, которая боялась того, что её слуги, используют весь этот хаос, чтобы восстать и уничтожить её, с радостью встретила его, и приняла его помощь. Когда великое Спряжение закончилось, эти два лорда стали настолько близки, что их домены слились. Ивана - доминирующая личность, и потому это королевство сохранило название Борка, тогда как домен Дорвиния исчез.

Сейчас, оба лорда живут в своих особняках, на противоположных концах домена. Когда-то, они обменивались письмами, где рассказывали друг другу о техниках отравления, рецептах новых ядов, и с садистской радостью описывали мучения своих жертв. Теперь, они строят заговоры друг против друга. Их разногласия начались тогда, когда Иван потребовал, чтобы подруга открыла ему секрет вечной молодости – который на самом деле не известен Иване – а она начала настаивать на том, чтобы он стал главой полицейских сил домена. Каждый из них пытается создать яд, который убил бы другого, но так как оба лорда обладают полным иммунитетом к ядам, они только убивают жителей и гостей Борки, которые умирают в страшных мучениях. Они управляют Боркой одновременно раздельно и совместно, что делает этот домен вдвойне опасным местом.

Закрытие Границ: Любой напиток в Борке, даже вода из ручья, может стать ядом, который запрет персонажей в этом домене. Ввезенные из другого домена напитки действуют также. Когда Иван или Ивана хотят закрыть границы домена, земля и воздух на границах доменов изменяются. Границы становятся катализатором для яда. Когда кто-то пытается покинуть Борку, то все выпитое в пределах домена становится смертельным ядом. Несчастный сразу же чувствует жар, ему кажется, будто его одурманили, и если в течение нескольких турнов он не возвращается в пределы домена, то умирает в страшных мучениях. Напиток остается потенциально опасным в течение 48 часов, и может начать действовать в любое момент, пока границы закрыты.

Сражение: Ивана не искушена в искусстве войны, так как считает, что её наемники и возможность убивать своим поцелуем надежно защитят её от врагов. Её невинная внешность может смягчить сердца самых жестоких воинов.

Тот, кто слишком умен, чтобы попасться на её хитрость, станет жертвой её смертельного поцелуя.

Яд, который Ивана использовала, чтобы убить свою истинную любовь, все еще остается активным в её организме. Каждый, кто целуется с ней, должен сделать спас-бросок против яда с отрицательным модификатором –4. Удачный спас-бросок означает, что несчастного ждет медленная агония. Проваленый спас-бросок вызывает немедленную смерть. Не существует ни магии, ни противоядия, которые могли бы излечить этот яд.

Ивана также может определить любой яд. По этой причине, её кузену очень трудно убить её.

Иван Дилисния

Человек 0-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 10 **Сила** 8
Движение 12 **Ловкость** 11
Уровень/Хит Дайс 0 **Телосложение** 22
Хит-Поинты 8 **Интеллект** 18
THAC0 20 **Мудрость** 15
Кол-во атак 1 **Харизма** 7
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Отравляющее прикосновение
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Иван – маленький, худощавый мужчина, рост которого не превышает 5 футов, 7 дюймов, а вес – 120 фунтов. Его кудрявые волосы, седые, с проблесками золотых прядей, формируют нечто вроде нимба, вокруг его головы и плеч. У него ярко-голубые глаза, он часто закатывает их во время разговоров. Его тонкие губы чаще всего искривлены в усмешке. Хотя ему уже шестьдесят два года, он выглядит в два раза моложе.

Иван – шеголь, который считает себя великим актером. За исключением своих театральных костюмов, он редко носит одно и тоже одеяние два раза. Среди его одежд есть костюмы шута, короля, охотника, паладина и монаха. Два раза в неделю, он выбирает себе один из этих костюмов, и ходит в нем целый день. Большая часть доспехов и оружия, которые он надевает – обычная сценическая буфатория.

У Ивана мягкий тенор, и высокий, резкий смех, который заставляет окружающих вздрогнуть. Но через несколько секунд, все изменяется. Его смех переходит в гортанное хихиканье, а его голос понижается, и он говорит низким, бархатным шепотом. Иногда он специально повышает его, чтобы придать своим словам драматический эффект. Он наслаждается этими изменениями, считая, что они привлекают внимание к его актерскому таланту. Когда он говорит, то драматично жестикулирует, акцентируя внимание на своих словах. Время от времени, его руки застывают в странных позах. Большая часть обитателей Борки считает его очень странным.

Предистория: Предки Ивана присутствовали в Замке Равенлофт в 351 году, во время великой свадьбы брата Страда, Сергея, и его возлюбленной, Татьяны. Почувствовав себя плохо, часть из них рано покинула свадьбу. Вскоре после того, как они вышли из замка, Страд убил оставшихся гостей, а Баровия была поглощена Равенлофтом. Дилиснии избежали гибели, но Туманы успели захватить их, и члены этой семьи были обречены остаться в Равенлофте навсегда.

Борис Дилисния, отец Ивана, вырос в Баровии. Он женился на Стефании Септоу, и у них родилась дочь, Кристина. В 648 году, их отдаленная родственница, Камилла Дилисния, стала темным лордом Борки, и семья Ивана переехала в близлежащий домен.

Пять лет спустя, в новолунье, Стефания дала жизнь второму ребенку – сыну, Ивану, который был обречен стать лордом Дорвинии.

Уже в шесть лет, Иван начал мучить животных – иногда до смерти. В десять, он отравил дочку слуги, после того, как она украла печенье. Иван смеялся, когда бедняжка умирала. И, наконец, когда ему исполнилось двенадцать лет, Иван отравил свою мать. Хотя он гордился этим, он постарался представить это, как несчастный случай. Только его сестра, Кристина, могла без опаски общаться с ним. Иван очень любил её, и она, не замечая его злобную натуру, также любила своего "дорогого маленького братика". Но она не могла оставаться слепой вечно.

Когда Кристина вышла замуж, Иван начал ревновать её, а когда у неё появился ребенок, почувствовал себя преданным. Он отравил её мужа, а потом отравил и её, когда она ухаживала за ребенком. Повитуха чудом спасла его.

В 710 году, его собственная семья вынудила Ивана вступить в Туманы. Ему был двадцать один год. Войдя в Туманы, он обнаружил землю, которая отвечала всем его желаниям, и назвал её Дорвинией. В 712 году он женился на Лукреции, а в 716 убил её. За время супружеской жизни, Лукреция родила ему трех детей. Иван верит, что они родились мертвыми, но ходят слухи, будто повитухи забрали их по просьбе Лукреции.

Когда произошло Великое Спряжение, Иван сильнее всего на свете желал найти его духовного близнеца, Ивану Борици, темного лорда Борки. Когда Великое Спряжение завершилось, их домены слились.

Текущее состояние: Иван так и не смог расстаться с жестоким и детским образом мышления. В юношестве, он беззаботно тратил деньги своего рода, в основном соблазняясь прекрасными дессертами и редкими винами. Став лордом Дорвинии, Иван утратил ощущения вкуса. Теперь, все напитки напоминают ему желчь, а вся еда – пыль. Он очень остро воспринимает эту потерю, и пожертвовал бы всем, чтобы вновь обрести былую чувствительность. Он часто устраивает званые банкеты, надеясь хотя бы понаблюдать за тем, как едят другие. Гости, которые хорошо его знают, демонстрируют свое безразличие в отношении еды. Если они продемонстрирую свое недовольство, он оскорбится,

но если будут наслаждаться блюдами слишком явно, он придет в страшную ярость.

Иван также начал остро ощущать тяжесть лет. Когда Иван столкнулся лицом к лицу со своей детской подругой, Иваной, через тридцать лет разлуки, и обнаружил, что она выглядит такой же молодой и прекрасной, как в молодости, он начал ощущать свою смертность. В течение посладних десяти лет, в душе Ивана зреют ненависть и зависть. Он думает, что Ивана скрывает от него секрет вечной молодости, и смеется у него за спиной, наблюдая за его старением. Он захватил контроль над её сборщиками налогов, надеясь в один прекрасный день с их помощью заставить её открыть эту тайну.

Ходят слухи, что каждую ночь Иван просыпается в холодном поту, в ужасе выкрикивая имя своей сестры, Кристины. Его слуги предпочитают не упоминать об этом в его присутствии. Действие её имени подобно яду: повтори его Ивану, и он уничтожит тебя.

Сражение: Иван не обладает выдающимися боевыми навыками, но Равенлофт даровал ему смертоносное могущество. Три раза в день, он может превратить любой предмет в яд, просто прикоснувшись к нему. Каждый раз, он может выбрать силу готовящегося яда: "смертельный" яд убивает любую жертву, которая проваливает спас-бросок против яда, "опасный", наносит персонажу, провалившему спас-бросок, 4d6 единиц урона, а "притворный" яд действует подобно внезапному заболевания. В течение часа, жертва этого яда внезапно ослабевает до такой степени, что не может ходить; несчастному предстоит оставаться в постели 1d4 дней.

Иван обладает иммунитетом ко всем видам ядов, параличей и заболеваний (включая магические болезни). Кроме тех ядов, которые синтезируются в его теле, он с легкостью может приготовить яд или снадобье, с такими же эффектами. Его любимая смесь способна спокойно находиться в теле человека целый день, и только после этого вызывать внезапную и болезненную гибель. У него также есть противоядия к нескольким видам ядов, но чаще всего, они только могут отсрочить гибель на день. Благодаря этому, он заставил служить себе многих людей; каждый день, им нужна новая порция противоядия, или же они умрут. До тех пор, пока только Ивану известен секрет противоядия, они должны оставаться верны ему.

Иван так много времени работал с ядами, что уже не может обходиться без одного из них. Как правило, его пища наполнена этим смертельным веществом. Из-за этого, многие обедавшие с ним не дожили до дессерта.

Баровия

Земля: Баровия находится среди Балинокских Гор. В течении долгой зимы, и поздней весны, их пики покрыты снегом и льдом. Две самых высоких горы, Баратак и Гхакиз, вздымаются ввысь на десять тысяч футов. Летом, снег сходит с гранитных предгорий, но вершины круглый год остаются скованными льдом. Только Баратак и Гхакиз видны из-за высоких дубов Баровии, остальные вершины покрыты лесами. Здешний ландшафт довольно горист, и среди

кустарников часто виды выходы гранита и взметнувшиеся ввысь утесы. Только в районах, окружающих деревню Баровию и долину Озера Зарович, можно путешествовать без проблем.

Долины Баровии начинают зеленеть только поздней весной, и тогда их заполняют ели, сосны и осины. Сверкающие ручьи бегут через густые луга, в коне концов вливаясь в Мусарду. Лес Звaличей окружает замок Графа Страда фон Заровича и деревню Баровию, и море деревьев уходит далеко вдаль, на восток. В западных долинах находится еще один лес, Лес Тепурич.

Старая Дорога Звaличей, один из постоянных торговых путей, идущих через Балинокские Горы, пересекает домен Баровию. Дорога связывает два основных поселения: Валлаки, между двумя огромными пиками, и деревню Баровия, на востоке. Валлаки (население примерно пятнадцать сотен людей) находится на южном берегу Озера Зарович, самого большого озера Баровии. В этой деревне живут в основном рыбаки, но почти столько же фермеров и пастухов обитает на берегах озера. Окрестные фермы довольно невелики; в основном они построены на склонах холмов. Весной, рощи прекрасных Баровианских яблонь утопают в розовых и белых цветах. Сливы, используемые для варения туйки, также растут в этой долине.

К востоку от Валлаки, Старая Дорога Звaличей медленно поднимается к вершине, дико изгибаясь, чтобы не подъем не становился отвесным ввысь. С высоты перевала, путешественники могут осмотреть все дороги, ведущие к деревне Баровия. Местные жители называют этот путь "Дьявольский Спуск".

Деревня Баровия и замок Страда находятся в долине, окруженной кольцом ядовитого тумана. Этот туман, ширина которого варьируется от двух сотен и до пяти сотен футов, является одной из самых смертоносных особенностей этого домена. Туман воздействует на жизненно важные органы героя, подобно замедленному яду. Он не отравляет своих жертв, пока они находятся в туманном кольце, но стоит им покинуть его без разрешения Графа и противоядия, как яд начинает медленно убивать их. У Вистани есть противоядие, и они могут переправлять людей через туман, но только за деньги. Кроме того, известно, что они не помогают никому, без личного разрешения Страда.

Уже в туманном кольце, дорога пересекает Реку Ивлис, следуя за её руслом до самой Баровии. Замок Равенлофт, дом Страда, возвышается над пропастью, глубина которой превышает тысячу футов, к северу от деревни.

В деревне Баровия обитает около пяти сотен людей. Дома, как двухэтажные, так и трехэтажные – построены из надежной и крепкой древесины. Многие дома побелены. Карнизы украшены растительными или геометрическими узорами, в желтых и красных тонах. Несколько фермеров, работающих на прилегающих к деревне землях, выращивают картошку, репу и капусту. Пастухи живут вне туманного кольца, ухаживая за своими стадами так хорошо, как только могут. По ночам, жители деревни часто слышат предсмертные крики несчастных овец, на которых нападают волки, рыскающие в лесах Баровии.

К югу от реки Луна, земли Баровии плавно переходят в холмы. Через холмы текут несколько ручьев и речек, которые на западе впадают в реку Мусарда, в Индивии.

В этой части Баровии в основном обитают Гундаркиты, бывшие жители пропавшего домена. Их больше, чем Баровианцев, но бессмысленные законы и огромные налоги держат их в состоянии ужасающей бедности. В этих районах больше всего фермеров или пастухов, хотя в городах Теуфилдорф (три тысячи жителей) и Зейденбург (четыре тысячи жителей) можно найти ремесленников. Некогда, оружейники Зейденбурга были известны на все Ядро своим мастерством. С того момента, как город был захвачен войсками Баровии, Гундаркитам запрещается владеть и даже ковать оружие, длина которого превышает длину кинжала.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: В Баровии существует три различных этнических группы: Баровианцы, Гундаркиты и Вистани (которые разбили здесь постоянный лагерь).

У большинства Баровианцев толстые и коренастые фигуры, с широкими плечами и крепкими бедрами. У большинства Баровианцев коричневые или черные волосы, но иногда рождаются и темноглазые блондины. Женщины, как правило, отпускают длинные волосы, хотя девушки часто завязывают их в косы. Женатые женщины прячут волосы под платки. Большинство Баровианских женщин постоянно носит одежды темного цвета, так как в Баровии существует традиция, что в течение пяти лет после смерти близкого родственника, все женщины в семье носят черное. Мужчины, напротив, носят белые рубашки и вышитые жилетки из овечьей шерсти, одевая на руку черную повязку, когда их близкий родственник скончался. Мужчины Баровии часто отпускают длинные усы. И хотя холостяки чаще всего отращивают бороды, старики в основном бреются.

Вскоре после Великого Спряжения, Страд приказал своим воинам вторгнуться в Гундар, и захватить контроль над его поселениями, сделав Гундаркитов жителями Баровии. Гундаркиты выглядят так же, как и Баровианцы, но их женщины предпочитают носить более цветастые платья. Неженатые женщины народа Гундар всегда чем-то прикрывают головы. Это приводит к частым, и иногда кровавым стычкам, вызванным непониманием, между молодыми Баровианцами и Гундаркитами.

Разнообразные религиозные убеждения только углубляют пропасть между Баровианцами и Гундаркитами. За исключением похорон, Баровианцы не часто бывают в церкви. Даже свадьбы проводятся в сельских гостиницах. Это объясняется тем, что очень часто, когда молодая пара назначает день свадьбы, невеста внезапно исчезает, а когда её находят через несколько дней, то её тело истерзано, а горло разорвано, как будто бы на несчастную напал дикий зверь. Все эти события и непрекращающиеся преступления их лорда-тирана, только укрепляют их веру в то, что боги оставили их, или же таким образом наказывают их, за грехи их предков. Несмотря на то, что в каждом селении есть

храм или церковное здание, из-за всех этих событий они находятся в очень плохом состоянии.

С другой стороны, Гундаркиты очень религиозны. Дети Гундара, они в основном поклоняются божеству, известному как Нерулл, но со времени их порабощения Баровианцами, среди несчастных набирает силу новая вера. Небольшой Баровианский культ, известный как Дети Владыки Рассвета, базируется в Валлаки, где они основали храм, в руинах забытой церкви. Члены этой веры ожидают прихода дня, когда Владыка Рассвета, существо с золотой кожей и огненными волосами, пройдет сквозь Туманы и уничтожит всю тьму и страдания того мира. Гундаркиты, которые ненадолго узнали, что такое свобода, после смерти Герцога Гундара, считают это истинной верой, в отличии от Баровианцев.

Последним различием между Баровианцами и Гундаркитами является их язык. Баровианцы говорят на Балоке, языке полном необычных комбинаций согласных, тогда как Гундаркиты разговаривают на Луктаре, певучем наречии, с мягкими ритмичными звуками, которые Баровианцы считают очень сложным. Существует всего лишь 10% шанс того, что представитель одной из этих этничных групп говорит на обоих языках, тогда как есть 20% шанс того, что он может говорить на языке другого домена Ядра. Баровианцы постоянно пытаются заставить Гундаркитов разговаривать на “цивилизованном” Баровианском языке. Этот закон недавно был принят боярами, наряду с другими, которые запрещают Гундаркитам приобретать земельную недвижимость, селиться к северу от Луны, и носить ботинки или длинное оружие.

Третьей этнической группой Баровии являются Вистани. У Вистани рода Зарован есть постоянный лагерь у Замка Равенлофт, возле небольшого пруда, созданного рекой Ивлис. Большая часть Баровианцев считает их аморальными ворами, хотя при этом они согласны торговать с ними, и платить деньги, чтобы посмотреть на их выступления. Тем не менее, Вистани не всегда разрешают появляться в пределах города.

Страд предоставил Вистани в Баровии огромные полномочия. Они предоставляют ему информацию о его земле и других землях Демиплана. В ответ, он обеспечивает им безопасность в своем домене. Каждый, кто столкнется с Вистани в Баровии, знает, что Страду станет известно о его появлении в этот же день. С другой стороны каждого, кто навредит Вистани в домене Страда, рано или поздно настигнет его гнев. Многие Баровийские фанатики уже уяснили, что Страд не возражает, когда они унижают и оскорбляют Вистани, но когда они переходят границу, которая разделяет словесные оскорбления и физическое насилие, их ждет наказание – смерть. Некоторые даже говорят, что Страда и Вистани рода Зарован связывают родственные отношения; сходство между "Зарован" и "Зарович" сложно не заметить. Но ни один из ученых еще не нашел доказательства подобного родства, и никто еще не осмелился задать по этому поводу вопрос Лорду или Вистани.

За исключением Вистани, все обитатели Баровии ощущают тяжесть руки Страда ежедневно, и потому они достаточно неприветливы и грубы. Они погружены в себя, и пытаются не создавать проблемы, так как тот, кто создает в Баровии проблемы, умирает – если не хуже. Почти все люди Баровии боятся темноты. Еще до того, как солнце исчезает за горизонтом, все местные жители расходятся по домам, закрыв двери на самые надежные замки. Ни мольбы о помощи, ни крики агонии не могут заставить открыть их двери после заката. Они не покидают свои дома до тех пор, пока солнце не поднимется над восточными горами.

Закон: Граф Страд фон Зарович управляет этой землей. Он живет уже гораздо дольше, чем обычный человек, и за пределами Баровии ходят слухи, что Страд является вампиром. Тем не менее, люди Баровии все еще верят в то, что он человек. Они называют его "дьявол Страд", но это относится к его характеру, а не к его происхождению.

Страд – это жестокий тиран, но к счастью, он правит своими землями из теней. Он редко появляется на людях, хотя уже давно ходят слухи о его "визитах". Он не правит, подобно обычному королю или принцу. Он издал несколько формальных законов, и даже не собирает регулярные налоги. За выполнение последней задачи отвечают некоторые бояре (арендаторы земель) и бургомистры (мэры) Баровии, которые также несут ответственность за содержание городской милиции. Но, как и обычные крестьяне, бояре и бургомистры склоняются перед Страдом. Лорд забирает то, что хочет, независимо оттого, что это: золото, труд или жизни. Тем не менее, в Баровии есть несколько особенных законов, изданных Страдом. Наиболее известным из них является тот, в котором говорится, что каждый, кто зайдет в его замок без приглашения будет предан смерти. Конечно же, многие из приглашенных гостей встретили такой же конец.

Местные Игровые Персонажи: Персонажи могут избрать, к какой расе принадлежать: Баровианцам, Гундаркитам или полу-Вистани. Представители всех классов, которые только могут существовать в Равенлофте, обитают в Баровии, хотя маги встречаются здесь нечасто. Единственными жрецами, которые обладают магическими силами в этой земле, являются священники Владыки Утра. Они имеют главный доступ к общей, элементальной, лечебной и солнечной сферам, и младший доступ к сферам сражения, погоды и охраны. Жрецы Нерулла не получают заклинания от своего бога.

Баровианцы почему-то очень боятся темноты. Персонаж Баровианец должен сделать бросок страха, если он хочет выйти из дома между закатом и рассветом. Тем не менее, Баровия – это дом многих мистических и сверестественных существ, и все Баровианцы обладают 5% шансом на то, что они слышали или помнят о слабостях или особенностях этих существ. (К примеру, если на партию напал эльф-вампир, любой Баровианец имеет 5% шанс вспомнить о том, что цветочные лепестки отпугнут его).

Персонажи Гундаркиты настолько привыкли повиноваться, что должны всякий раз делать бросок Мудрости, столкнувшись с важным лицом. Если они проваливают бросок, то слепо бросаются исполнять любой его приказ. (Тем не

менее, он не всегда должен угрожать герою, или его товарищам). С другой стороны, страдавшие долгое время Гундаркиты обрели подсознательное чувство того, как лучше исполнять свои обязанности и вести себя в обществе. Персонажи Гундаркиты получают навык Этикет, не тратя на него слоты навыков.

Правила для отыгрыша полу-Вистани представлены далее в этой книге.

Заметные Личности: Джезра Вагнер, Ледяная Королева, дух, который постоянно ищет тепло живых людей, часто посещает склоны Горы Баратак. Её история подробно описана в RAVENLOFT Monstrous Compendium Appendices I & II.

Кроме того, молодой повелитель огня по имени Ардонк Сзериеза начал настраивать обитателей Зейденбурга и Теуфилдорфа против бояр. Он заявляет, что Гундаркиты были более свободными под властью Герцога Гундара, и говорит, что они могут возродить Гундарак, если присоединятся к повстанцам из Замка Хунадора.

Столкновения: Приключенцы, которые странствуют по Баровии обречены столкнуться с разнообразными видами существ. Дикая природа заполонила леса – особенно олени и кроликие – а на ветвях деревьев восседают певчие птицы. Крысы, которые заменили обычных лесных грызунов, в последнее время загадочным образом распространились по всей Баровии. Наиболее распространенными хищниками Баровии являются волки, которые плотно заселили леса и небольшие черные медведи. Вороны и ястребы рассекают небеса Баровии днем. Ночью, в небо поднимаются совы и орды летучих мышей. Некоторые, более зловещие виды существ, также странствуют по землям Баровии, чаще всего, встречаясь в лесах, у замка Страда. В основном, это ужасающие зомби Страда.

В течение дня, у персонажей есть 20% шанс столкнуться с существом, родиной которого является Баровия. Ночью, этот шанс увеличивается до 33%. Эти показатели действуют только в деревнях и на окраинах городов. Герои, которые проводят время в или возле Замка Равенлофт могут постоянно сталкиваться с различными формами нежити, за исключением личей, которых Страд ненавидит.

Дополнительная Информация: Страд, и земля Баровия, представлены в новеллах *Вампир Туманов, Рыцарь Черной Розы* и *Я, Страд.* Кроме того, замок Страда подробно описан в приключении *Дом Страда*. Дополнительную информацию о Вистани рода Зарован можно найти в *Руководстве ван Ричтена по Вистани.*

Темный Лорд Баровии

Граф Страд фон Зарович

Древний Вампир, Некромант 16-ого уровня, Законно-Злой

Armor Class 1 **Сила** 19
Движение 12, Fl 18(C) **Ловкость** 16

Уровень/Хит Дайс 16/12 **Телосложение** 17
Хит-Поинты 62 **Интеллект** 18
THAC0 10 **Мудрость** 17
Кол-во атак 1 **Харизма** 16
Урон/Атаки 1d6+7 (модификатор Силы) или в зависимости от оружия
Особые атаки Очаровывающий взгляд, поглощение энергии, заклинания (6/6/6/6/6/4/3/2)
Особые защиты Заклинание *sanaca*, способности вампира
Магическая сопротивляемость 20%

Страд – это высокий мужчина, чей рост превышает шесть футов. Он худощав, и его тело продолжает оставаться мускулистым телом воина. Его изможденное лицо притягивает взгляды своими темными глазами и выдающимися вперед скулами. У него темные и гипнотические глаза, напоминающие темные озера, в которых отражается алый огонь, но когда он приходит в ярость, они пылают, подобно углям. Его кожа бледна, но румянец возвращается на его щеки после каждой новой порции крови, сохраняя здоровый оттенок в течение нескольких часов.

Когда Страд стал лордом Баровии, его уши слегка заострились, как у эльфов. Изменения довольно незначительны, и он легко может скрыть их, зачесывая волосы поверх их кончиков. Для того чтобы объяснить это, он иногда называет себя полу-эльфом, но это неправда.

У него элегантные тонкие пальцы, с длинными острыми ногтями. Если он хочет спрятать их, то надевает мягкие кожаные перчатки, серого цвета. Как и у многих вампиров, его клыки незаметны до тех пор, пока он не захочет продемонстрировать их жертве. Он может говорить и даже зевать, не привлекая внимания собеседников. Тем не менее, когда он атакует врага, его клыки вытягиваются до тех пор, пока не достигают нижней губы.

Страд предпочитает носить черное, с вкраплениями белого и красного. Стиль его одежды очень напоминает одеяния аристократов Баровии. Он также носит на шее большой красный камень, которой висит на тяжелой золотой цепи.

Предистория: Страд называет себя "первым вампиром", хотя в это трудно поверить, учитывая множество различий между различными видами этих существ. Тем не менее, он действительно является первым вампиром Равенлофта. Его история описана в Книге Страда, в подразделе История Равенлофта.

До сих пор не известно, как, или почему Баровия оказалась в Демиплане Ужаса – было ли это результатом договора Страда, жестокого убийства или проклятья, лежащего на этой земле. Возможно, это было последствие сочетания всех трех причин. Как бы то ни было, Баровия вошла в Демиплан и стала первым доменом Ядра.

Постепенно, земля изменилась, чтобы должным образом отразить Страда и его проклятье. Баровия расширилась, поглотив еще несколько долин Балинокских

Гор. Кольцо ядовитого тумана окружило городок Баровию и Замок Равенлофт а власть Страда над обитателями этой земли только усилился.

До преображения, Страд был не таким уж сильным магом. После превращения, он посвятил себя смерти, став могучим некромантом. (У него не было ничего другого, чем он бы занять себя, когда он осознал, что заключен в Баровии). Он исследовал свою вампирическую природу и силы. В 470, отряд Вистани, руководимый Мадам Евой, пришел в Баровию. Она, и её люди обладали природной сопротивляемостью к силам этой земли, и Страд был удивлен (и даже слегка напуган) их появлением. Вскоре, Ева и Страд заключили сделку. Страд поклялся оберегать их от опасностей (в своем собственном лице), если они дадут обещание попытаться найти портал, который даст ему возможность покинуть Демиплан. Страд даже открыл Мадам Еве секрет того, как победить воздействие его смертельного тумана.

В 542 году, лич Азалин пришел в Равенлофт. Он неохотно согласился служить лорду-вампиру. Страд требовал от него следующее: лич должен был обучать его магии, и направить все свои силы на поиски выхода из Равенлофта. Через некоторое время, Азалин стал лордом Даркона, который недавно превратился в домен Некрополис. Ненависть лича к своему прежнему господину бесконечна, как время, и ему почти удалось уничтожить вампира в 740 году.

Несмотря на все его старания, со времен великого катаклизма прошли годы, а Баровия все еще существует. После Великого Спряжения, Страд стал владыкой Гундаркитов (слуг его давнего соперника, Герцога Гундара), и дал возможность Баровианцам сделать их своими рабами.

Текущее состояние: Страд – это безжалостный, холодный и расчетливый гений. Все его действия имеют некую цель. Страду умеет различать за внешним блеском или невзрачностью истинную ценность объекта. У него всегда есть дополнительный план (или два), для каждой ситуации. Как и для всех представителей нежити, время ничего не значит для него. Он более терпелив, чем любое смертное существо. Он всегда прячет свои карты. Его планы могут включать в себя все, что только могут придумать игроки, и он никогда не предоставит им намека или подсказки, которые могли бы указать на его будущие действия.

У него есть только две слабости. Во-первых, он так долго был почти всесильным, что начал недооценивать силу обычных людей. Он очень эгоистичен, хотя он не так уж часто оказывается в опасности из-за своей глупой гордости, ухитряясь внимательно следить за собой. Отступление перед более сильным противником не раздражает и не злит его.

Второй слабостью Страда является его вечная любовь к Татьяне. Он так и не нашел её тело после того, как она прыгнула вниз, с башни Замка Равенлофт, и спустя многие годы продолжает встречать женщин, настолько похожих на неё, что они могут быть только реинкарнациями девушки. Найти одну из этих женщин, овладеть ею, и, в конце концов, завоевать её любовь является навязчивой идеей Страда. Страд сделает все, чтобы вернуть Татьяну. Он не будет слепо гнаться за её образом, подобно последнему дураку, но рискнет

многим, ради этой цели. Только Татьяна может пробудить в его мертвой душе какие-либо чувства.

Страд поддерживает хорошие отношения с Вистани и несколькими другими лордами Равенлофта, но считает их только пешками на исполинской шахматной доске, на которой он сражается с судьбой. Вистани являются его основными информаторами, и, кроме того, обеспечивают торговлю между доменами и производят для него важные закупки. Он не заботится о своих последователях, слугах и фаворитах.

Закрытие Границ: Страд может вызвать ядовитый туман, который окутывает сначала селение Баровию и замок, а потом и весь домен. Туман воздействует на жизненно важные органы персонажей и действует, как замедленный яд. Как только жертва вдыхает туман, она никогда больше не сможет покинуть Баровию без разрешения Страда (и противоядия). Если герой все-таки пытается пересечь туманную границу, яд вновь оживает в его венах. В течение каждого часа, проведенного вне туманного кольца, герой теряет один пункт Телосложения. Когда показатель Телосложения несчастного достигает 3, он падает без сознания. Каждый пункт, потерянный сверх этого уровня, требует от игрока успешного спас-броска против смерти, или немедленной гибели. Никто не знает заклинания или артефакта, которые смогли бы предотвратить или остановить действие яда. Если при показателе Телосложения 0, персонаж делает успешный спас-бросок, то ему удается победить яд. Он восстанавливает по одному пункту Телосложения в день, но остается без сознания до тех пор, пока не достигнет 3 пунктов.

Сражение: Страд является страшным противником. Он обладает всеми способностями обычных вампиров, включая поглощение уровней с помощью прикосновения, очаровывание взглядом и т.д. (смотрите Книгу Монстров). Кроме того, как вампир, возраст которого превышает четыре сотни лет, он гораздо сильнее своих обычных соплеменников. Он обладает иммунитетом к чесноку, святым символам и зеркалам. (Он все еще может быть изгнан могучими жрецами и не отражается в зеркалах, но присутствие зеркала или святого символа уже не пугает его). Он также может терпеть солнечный свет, в течение десяти раундов, не получая урона, хотя на одиннадцатый раунд солнце уничтожит его.

Жертва его очаровывающего взгляда должна сделать спас-бросок против заклинания, с отрицательным модификатором –4, или покориться его силе. Он даже может очаровывать своих жертв одним только голосом.

Чтобы нанести урон Страду необходимо оружие +2 или более сильное. Когда он сам берется за оружие, то его выбор не ограничивается тем, которое доступно представителям класса некромант. Как вампир, он может владеть всеми видами оружия. Его высокая Сила дает ему положительный модификатор +4 к броскам атаки, и +7 к броскам урона. Он также регенерирует 4 хит-поинта в течении каждого раунда, до максимального показателя.

У Страда есть много слуг, которых он может мысленно призвать в любое время. Эти существа появляются в течении 2d6 раундов. Он может призвать 1d10x10

летучих мышей или крыс, или 3d6 воргов. Летучие мыши не могут атаковать, но они могут ошеломлять героев, снижать видимость лучников и сбивать концентрацию магов. Он также может призвать 1d10 зомби Страда или 2d10 скелетов Страда(смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendix III). Зомби Страда и другую нежить, созданную Графом, очень сложно узнать, и, кроме того, во время броска изгнания они получают на 1 Hit Die больше, чем все другие существа их типа.

Как мастер-вампир, Страд может создавать других вампиров, в основном женского пола. Он уже привык, уничтожать их через год или два. Он не может позволить себе содержать слишком много вампиров, которые могут восстать против него, или же слишком сильно уменьшить население Баровии.

В отличие от других существ, своего вида, Страду не нужно разрешение, чтобы войти в любой дом Баровии. Страд чувствует, что он является землей; их связь настолько сильна, что ему не нужны никакие приглашения, чтобы исследовать свой домен.

Как лорд, он может контролировать даже некоторые неживые объекты в Баровии. К примеру, известно, что он может открывать и закрывать главные ворота на Старой Дороге Званичей, просто подумав об этом, независимо от того, в каком конце Баровии находится он сам. Он обладает такой же властью над главным входом в Замок Равенлофт. Кроме того, он чувствует, как живые существа проходят через них. Но как только существо прошло через них, он вновь теряет его след. (Тот, кто пришел в Баровию из Туманов делает это без его ведома). Страд также обладает конным экипажем, который разъезжает по дорогам Баровии без кучера. Страд может ощущать присутствие живых возле экипажа, и чувствует, когда они заглядывают внутрь. Предел власти Страда до сих пор не известен. Возможно, что они изменяются по прихоти Темных Сил. С другой стороны, Страд может обладать подобной властью над всем, что находится в его домене.

Во время солнечного дня, Страд впадает в кому, и кажется мертвым, что подтверждается всеми обычными или магическими тестами. Он может отдыхать в любой точке Баровии, восстанавливая потерянные хит-поинты. Он предпочитает гробы, но любое место, в которое нет дороги солнечным лучам, удволетворит его нужды.

Сейчас, Страд является умелым некромантом 16-ого уровня. (При жизни, он был всего лишь магом 5-ого уровня). Демиплан направил его мысли в сторону некромантии, и его навыки постоянно растут.

Страд постоянно поддерживает активным заклинание *sanaca (contingency*). Оно действует так, что в тот самый момент, когда его тело парализуется или попадает под воздействие разрушительного света, вампир мгновенно переносится в тайный гроб, спрятанный в горной пещере. Там он может отдыхать до тех пор, пока не будет готов свершить месть.

Магические предметы в Равенлофте достаточно редки, но Страд, тем не менее, ухитрился собрать небольшую коллекцию. Самым ценным из его артефактов

является хрустальный шар. С его помощью, он может наблюдать за происходящим в его домене, также как и в многих других местах Равенлофта. Кулон из кровавика, который носит Страд, является амулетом защиты от определения местонахождения. Он также носит накидку защиты +2. На его левой руке находится кольцо сопротивления огню (ring of fire resistance). В его арсенале также есть магический меч +7, +2 против использующих магию и зачарованных существ.

Заклинания:
1-ый уровень – воздействовать на обычный огонь, пылающие руки, понимание языков, танцующие огни, засов, магический снаряд, защита от добра, чтение магии, шокирующее прикосновение, невидимый слуга;
2-ой уровень -самоизменение, темнота, радиус 15 футов, чтение мыслей, облако тумана, невидимость, стук, обнаружить объекты (locate objects), призрачная рука, ядовитое облако, губительная приманка Страда, напев (vocalize);
3-ий уровень – усиление нежити, рассеять магию, взрывные руны, притворная смерть, огненный шар, туман на земле, порыв ветра, парализовать человека, молния, необнаружение, языки, прикосновение вампира;
4-ый уровень – инфекция ,шепот трупа, контрразведка, межпространственная дверь, enervation, глаза нежити, ледяной шторм, подражание смертному, бесконечные кошмары, превратить себя, превратитить других, ужасный дождь, твердый туман, подавление ликантропии, стена льда, глаз волшебника;
5-ый уровень – поднять мертвых, магический кувшин, прохождение через стену, послание, оттакивание, притворство нежити (feign undead), якорь души, каменная форма, пагубная смесь Страда,призвать тень, телекинез, телепорт, стена камня;
6-ой уровень –антимагическая оболочка, запас, управление погодой, заклинание смерти, охрана, невидимый убийца, камень в плоть;
7-ой уровень – отстроченныйогненный шар, шар смерти, силовая клетка, ограниченное желание, туманный призыв (misty summons), обращение заклинаний, ужасающее воссоединение Страда;
8-ой уровень - клон, лабиринт, символ.

Картакасс

Земля: Картакас это заросшая лесами земля, с очень небольшим количеством поселений, в крутых предгорьях Балинокских Гор. Холмы – пронизаны пещерами, как маленькими, так и довольно глубокими. Туман обычно заполняет собой низины, но с наступлением вечера, он медленно выползает из своего укрытия. Леса Картакасса очень густы, а его земли скалисты. Именно из-за этого, найти дорогу в этих лесах очень сложно. Если всадник сойдет с дороги, скорость его движения ненамного будет превышать скорость пешего путника. Когда землю накрывает туман, поиск следов становится практически невозможным, а на лесных дорогах, наездники сами должны вести своих скакунов. Видимость уменьшается до расстояния нескольких футов, иногда, путник не видит ничего дальше своих вытянутых рук. Волки в Картакасе невероятно смелы. По ночам, они спокойно могут пройти через ненадёжно запертые ворота, а что самое страшное, они даже выходят на улицы городов.

Город Скальд, который расположен в самом центре Картакасса, служит домом более чем для двух тысяч человек. Это место известно своими овцами, шерсть которых необычайно красива. Здания Скальда выглядят практически идентично: их стены покрыты досками, а крыши соломой. В каждом доме - горит множество маленьких арочных окошек, на каждом из которых установлены крепкие ставни, синего или зелёного цветов, благодаря чему, окна легко закрываются и запираются из помещений. Сельские жители работают почти непрерывно, хотя бы для того, чтоб накрыть свои крыши соломой. Здешние ночные птицы весьма неуважительно относятся к соломе, и постоянно расхватывают её, по-видимому, для своих целей. Чтобы избежать подобных проблем, некоторые богачи выбрали более дорогой, но и более надежный вариант крыш, из красной черепицы.

В деревне Гармония, на юге страны, живет около пятнадцати сотен человек. Жители деревни утверждают, что у них живут лучшие певцы Равенлофта, и только жители Скальда могут оспорить это заявление. Архитектура Гармонии соответствует описанному выше, но здания тут больше и выше. Жители Гармонии, держат свой скот на заднем дворе, в особых стойлах, накрытых крышами. Но несмотря все предосторожности, домашние животные до сих пор становятся жертвами лис и волков.

Картаканцы обрабатывают землю вокруг каждого из своих поселений. Овощи с шарообразными корнями довольно хорошо произрастают из чернозёма Картакаса; вес свеклы тут достигает десяти фунтов. Эти темно-красные овощи с зёлёными верхушками, являются основным блюдом местной кухни.

В диких местах, чаще всего в глубине покрытых лесами Картаканских холмов, растут необычные ягоды, называемые микалберн. Местные пивовары делают из них напиток Микалбрау. По всеобщему мнению, он отлично прочищает горло и улучшает звучание голоса. Однако вкус этого напитка кажется большинству иностранцев просто отвратительным.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: У большинства людей Картакасса белокурые волосы, голубовато-фиолетовые глаза и бледные лица. Тем не менее, время от времени, рождаются и черноволосые дети, со смуглым цветом кожи и завораживающим взглядом. Они немногочисленны, но очень умелы и талантливы.

У Картаканцев богатые и мелодичные голоса, которые напоминают голоса ангелов или сирен. Для каждого дела, у этих людей есть мелодия, и для всего у них найдется подходящая песня. Их музыка летит сквозь леса, а её эхо отражается от холмов. Многие из мелодий кажутся горестными и печальными, но в основном Картаканцы довольны жизнью, и боятся только мародерствующих волчьих стай.

Язык, на котором говорят в Картакассе, напоминает язык Хазлана, но как ни странно, в нем много элементов эльфийского наречия. Герои из других земель, знающие один из этих языков, имеют 5% шанс понять суть каждого разговора,

и, кроме того, за каждый день, проведенный среди местных жителей, прибавляется ещё 1% .

Картаканцы больше всего на свете любят хорошие истории. Это значит, что тот, кто прожил интересную жизнь, может занять достаточно высокое положение среди здешних рассказчиков. Из-за того, что по ночам волки выходят на охоту, семейства Картаканцев собираются по вечерам у камина и начинают обмениваться интересными историями. Они называют эти рассказы "фишки" (что значит “немного лжи”). Путешественник, который задаёт Картаканцу простой вопрос, вероятно услышит чрезвычайно правдоподобный рассказ, который поведает ему о том, как однажды бедолагу преследовал дикий гусь - вероятно, чтобы искусать до смерти. Местные рассказывают те же самые истории и друг другу, и тот, кто слушает подобную историю, воспринимает это, как хорошую шутку. Но никто и никогда не будет рассказывать историю о солках, которые ведут свою охоту в ночи.

Местные Игровые Персонажи: Все доступные в Равенлофте классы подходят для жителя Картакасса. Кроме того, каждый Караканский герой получает навык Пения.

Заметные Личности: Харкон Лукас, Мейстерсингер Скальда, является самым известным бардом домена, а также величайшим экспертом в области традиционных и божественных песен. Люди Картакаса уважают его за талант и стоицизм перед лицом личных страданий. Множество песен было написано о посягательствах Акриэль Лукас на жизнь собственного отца, и попытку Харкона установить хорошие отношения со своим незаконным сыном, Казимиром. Однако Харкон никогда не исполняет этих песен.

Закон: В Картакассе нет центрального правительства. Каждое из поселений имеет Мейстерсингера – своего рода мэра – и он устанавливает все законы, а также выносит решение по поводу возникших споров.

Кроме того, Мейстерсингер обучает детей музыке. Картаканцы верят в то, что боги слышат большую часть их песен. Эти божественные песни, называются на местном диалекте – *мора*, и местные верят, что они учат этике, совершенству и приносят людям счастье. Мейстерсингер, преподавая эти уроки морали, устанавливает порядок и гармонию в собственной деревне. Знание *мора*, способность их интерпретировать и петь, определяет мастерство Мейстерсингера, и высоту его положения в высших кругах Картакасса. Каждая деревня проводит ежегодное соревнование по пению, и знанию истории, чтобы определить, кто будет их Мейстерсингером, но певцы, уже стоящие на этом посту, обычно занимают его много лет.

Столкновения: Каждый день, персонажи имеют 50% шанс непредвиденного столкновения. В каждый ночной час существует 25% шанс подобного столкновения. По меньшей мере в половине подобных встреч, героям будут противостоять волки - обычные, страшные, вервольфы, вольфверы и (зимой) зимние волки.

Дополнительная информация: Конфликт Харкона Лукаса со своей дочерью, Акриэль, подробно описан в приключении *Праздник Гоблинов*. Харкон и его

сын, Казимир, описаны в новелле *Сердце Полуночи*, тогда как попытка Мейстерсингера покинуть туманные границы Равенлофта, представлена в *Смерти Темного Лорда* (Death of a Darklord).

Темный Лорд Картакасса

Харкон Лукас

Вольфвер, Бард 7-ого уровня, Нейтрально-Злой

Armor Class 8 (3) **Сила** 14 (18)
Движение 12, Fl 18(C) **Ловкость** 16
Уровень/Хит Дайс 16/12 **Телосложение** 15 (18)
Хит-Поинты 62 **Интеллект** 16
THAC0 10 **Мудрость** 10
Кол-во атак 1 (2) **Харизма** 18
Урон/Атак В зависимости от оружия или 2d6/2d6
Особые атаки Пение, заклинания (3/2/1)
Особые защиты Железное, или +1 оружие для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 10%

Вольфвер Лукас, по своему желанию, может принимать три различных формы: человек, полуволк и страшный волк (каждое преображение занимает один раунд). Страшный волк является его естественной формой, но Харкон не любит её, также как и другие вольфверы. Во время превращения в человека, он может выбрать пол для преображения, мужской или женский. Его внешность во всех обликах похожа. В показателях, которые приведены выше, числа в скобках отображают форму полуволка, тогда как другие формы не отмечены.

В облике мужчины, Харкон является обаятельным бардом исключительной физической красоты. Он высок, его рост – шесть футов два дюйма, мускулист, и почти совершенен. У него густые, волнистые черные волосы, заострённая черная бородка, и длинные, торчащие в обе стороны усы. Чаще всего он носит прекрасный костюм, состоящий из лазурных шелковых брюк, белой рубашки и золотистой куртки. На голове – синяя шляпа с широкими полями, и белыми пушистыми перьями. Широкие штаны подвернуты в блестящие, кожаные, высокие сапоги. Разнообразные украшения – кольца, ожерелья, и т.д. Его изысканный костюм дополняет широкий, черный кожаный пояс с серебряной застежкой. Тем не менее, Лукаса можно встретить в любом другом, не менее причудливом и красивом одеянии. Единственными вещами, с которыми Харкон никогда не расстаётся, являются монокль (к которому он имеет странную привязанность), прекрасная арфа и меч, с защитной корзиной на рукояти.

В облике женщины, у Лукаса темно-карие глаза, очаровательная улыбка, и блестящие черные волосы, которые достигают талии. От её красоты просто захватывает дух. Харкон носит широкие алые панталоны, сапожки, белую блузу и короткий открытый жилет, на котором вышиты золотом разнообразные узоры.

В форме полуволка, рост Харкон достигает семи футов. Его одежда, которую он носил в своём человеческом обличии, может свободно приспособиться к этому превращению. Его голова становится волчьей, но тело остается человеческим, хотя и покрывается шерстью. Он не отращивает когтей - острые, волчьи клыки возмещают их отсутствие.

Предистория: Лукас вырос в Кормире, где заметно выделялся среди других вольфверов. Он задавал слишком много вопросов и ненавидел одиночество, которое было присуще его роду. Также, в отличие от своих хаотичных собратьев, он строил планы на будущее. Он стал гораздо крупнее и сильнее чем большинство его сородичей, но тем самым отдалился от них, чтобы было ему очень неприятно. Когда он вырос, Лукас попытался объединить группу вольфверов в небольшое племя. Конечно же, одинокие и жестокие сородичи отказали ему, жестоко посмеявшись над молодым вольфвером, так как, существа его вида всегда избегали этого.

Лукас был вне себя от гнева, и, проходя через фермерские земли Кормира, выместил его на невинных. Когда его злость поутихла, он решил войти в мир людей, так эти существа очаровали его своей непосредственностью и образом жизни. Он много лет бродил по свету, как странствующий менестрель, в основном лишь убивая скот или бродяг. Он был более чувствительным, чем любой из его сородичей, но даже он не мог осознать истинную цель своей жизни и её значение.

Однажды в маленькой деревне заполненной ночным туманом, Лукас прогуливался по улицам, обдумывая свои тёмные планы. Он был уверен, что предназначение его жизни в том, чтобы править другими. Если он не смог управлять своими сородичами, то может у него получится стать правителем людей Кормира? Задумавшийся о будущей тирании, Лукас не заметил, как деревня, в которой он находился, исчезла, а её заменил пейзаж Баровии. Это был 610 год, по календарю Баровии.

Лукас понял, что боги прокляли его. Разве не они забросили его сюда, чтобы изменить его судьбу? Его переполняла ярость и отчаяние – его мог успокоить только теплый, знакомый ему с детства вкус крови. В течение долгого времени, Харкон охотился, убивая волков и вервольфов, которые засоряли собой горный пейзаж Баровии. И однажды ночью, он столкнулся лицом к лицу с величайшим из вампиров, Лордом Баровии, и Харкон Лукас был вынужден бежать в Туманы, чтобы спасти свою жизнь. А когда он вышел оттуда, он уже был Лордом Картакасса.

Текущее состояние: Больше всего на свете Харкон жаждет власти. Он умен, терпелив, находчив и способен к созданию длительных планов на будущее. Темные Силы даровали ему огромные земли, которыми он может править, но на самом деле, в них нет того, чем можно управлять. В Картакассе существует всего лишь несколько маленьких деревень, а леса этого домена заполнены обычными дикими животными. Харкон считает, что титул Темного Лорда Картакасса, является насмешкой, и жалким подобием того, чего он мог бы достичь в реальном мире.

Большинство вольфверов служит хаосу, но мировозрение Харкона – нейтрально. Возможно, эти остатки нейтральности остаются в нем благодаря тому, что его характер склонен к внезапным изменениям. Обычно Харкон – это веселый человек, с недобрым блеском в глазах. Оскорбления и угрозы не возмущают его. Но если ему действительно что-то не нравится, то его настроение резко изменяется. Чаще всего подобные приступы гнева, выливаются в ужасное насилие над окружающими, которое продолжается в течение нескольких дней. После этого, он становится тихим и ищет умиротворения в одиночестве. В течение этих периодов спокойствия, он может придумывать лучшие из планов, на которые только способен его изощренный ум.

Харкон ненавидит вервольфов и вампиров. Известно, что он охотился и уничтожал этих существ, даже если охота занимала годы. Он особенно почитает людей и эльфов, но хорошо относится к любому представителю гуманоидной расы. (Тем не менее, он никогда не позволяет этим эмоциям испортить ему хороший ужин).

Закрытие Границ: Когда Лукас хочет закрыть границы своего домена, тот, кто желает покинуть эти земли, слышит красивую песню, которая баюкает и погружает его в сон. Ни одно заклинание, или спас-бросок не может предотвратить это, хотя персонажи часто пытаются противостоять сонливости. Герои пробуждаются 1d6 оборотов спустя, но если они вновь попытаются пересечь границу, все они сразу же заснут. (А тем временем их с легкостью может выследить стая волков).

Сражение: Харкон Лукас обладает всеми характеристиками барда 7-го уровня и вольфвера (смотрите Книгу Игрока и Книгу Монстров). Только железное или магическое оружие +1 (или более +2 +3 и т.д.), может нанести вред вольфверам.

Темные Силы даровали Лукасу ещё одну дополнительную способность. Когда он умирает в бою, его дух переходит в тело ближайшего страшного волка. Волк сразу же получает все способности и показатели Харкона, включая полный набор хит-поинтов. В свою очередь, Харкон наследует текущее состояние тела волка, все его раны и разнообразные магические эффекты, которые воздействуют на зверя. Никто не знает, может ли Харкон умереть от старости. Пока этого еще не произошло, и его возраст перевалил уже за две сотни лет.

Лукас может управлять любым обычным животным в своих землях, но чаще всего он использует эту способность на волках, которые являются его любимцами.

Обычно он носит с собой эликсир безумия, приготовленный им же. Это более слабый вариант обычного зелья и его воздействию можно противостоять с помощью заклинания *нейтрализация яда* или подобного ему. Его любимой тактикой, является обман или соблазн, в результате которого человек выпивает этот напиток. Как только несчастный впадает в безумие, вольфвер начинает медленно пожирать его, пытаясь делать это так, чтобы он как можно дольше оставался в сознании.

Меч, который носит Лукас, является проклятым берсекером +1. Этот клинок появился из земли Картакасса во время появления домена. Когда его хозяин сталкивается с противником в ближнем бою, меч вынуждает его сражаться до смерти, намертво прижимаясь к его руке. Когда Харкон не участвует в сражении, он может с легкостью оставлять этот клинок, и даже бросать его, уходя от него на целые мили. Но когда он встанет перед врагом, меч немедленно появится в его руках и заставит Лукаса сражаться до смерти. Меч действует только тогда, когда Харкон находится в форме человека или в обличии полуволка. В облике волка, у Лукаса нет рук, чтобы сражаться этим мечом. Это значит, что пока Харкон использует это оружие, он не может превращаться в волка, пока сражение не будет закончено.

Харкон научился жить с этим проклятьем и создал стратегию, которая может заставить его работать на себя. Например, когда он умирает, и его жизненная сила переселяется в тело ближайшего страшного волка, он может убежать, оставив этот клинок на месте битвы. Он появится в его руке тогда, когда он будет нуждаться в нём снова.

Лукас часто использует этот меч, чтобы применить свой излюбленный приём: Когда он встречает группу странников, он добровольно бросает свой меч в кусты, или оставляет его примерно в сотне ярдов от дороги (как признак доброй воли и мирных намерений). Если и это не успокаивает его жертв, он предлагает им забрать клинок. Он знает, что если начнётся битва, даже в том случае если он сам начнёт её, этот меч моментально появится в его руке.

Его арфа, также имеет магические способности. Когда Лукас играет определенные мелодии, из его собственных композиций, музыка притягивает 3d4 страшных волков из ближайших окрестностей. Животные появляются через 2d6 раундов. Как только они оказываются в пределах шестидесяти футов от вольфвера, страшные волки узнают его запах и повинуются его командам. Некоторые из мелодий, которые он составил, могут вызвать 1d6 страшных волков даже без волшебной арфы. Желая сыграть злую шутку, Лукас иногда учит этим мелодиям невинных путешественников и позволяет им встретить свою смерть в лесах Картакасса.

Как бард, Лукас обладает следующими способностями: восхождение на стены, 80%; определение шума, 50%; воровство, 30%; и чтение языков, 35%. Он также может использовать несколько простых заклинаний, которые описаны ниже. Они возникают в его разуме время от времени, и их подборка случайна; он получает заклинания тогда, когда удача улыбается ему.

Заклинания: 1-ый уровень – *увеличение (enlarge), смазка (grease), магическией снаряд (magic missile), фантасмагория (phantasmal force), парящий диск Тензера (Tenser's floating disc).*
2-ой уровень – *темнота, радиус 15 футов (darkness 15-foot radius), стук (knock), спектральная рука (spectral hand).*
3-ий уровень – *порыв ветра (gust of wind), прикосновение вампира (vampiric touch).*

Форлорн

Земля: Форлорн, который является одним из самых маленьких и самых древних доменов Ядра, раскинулся между Баровией, Картакассом и Хазланом, в Балинокских Горах. Несмотря на красоту здешних лесов, очень немногие нормальные животные еще живут здесь. В Форлорне нет деревень, и единственным признаком цивилизации является Замок Тристенойра, который кажется заброшенным. Это сооружение возвышается над утесами из красного гранита, которые окружают Озеро Красных Слез.

Те, кто посещали этот домен, рассказывали о жутких тварях, обитающих в глубинах озера, и вампире, по имени Тристан АпБланк, который управляет Форлорном из замка. Некоторые говорят, что он может изменять даже Замок Тристенойра, который варьируется от жалких руин до шумного, элегантного дома, заливающего светом окрестности. Однако, большинство этих историй считается безумным бредом.

Культурный Уровень: Железный Век, хотя Замок Тристенойра принадлежит к более развитому обществу, которое когда-то существовало здесь.

Народ: В основном, Форлорн населен гоблунами (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II), которые систематически вырубают леса и играют в странные и жестокие игры. Несколько небольших конклавов друидов пытаются освободить эту землю от зла, но гоблуны жестоко преследуют их. Опасаясь за свои жизни, эти друиды заботятся о том, чтобы вести скрытый образ жизни.

Местные Игровые Персонажи: Не существует игровых персонажей из Форлорна.

Столкновения: Волки-зомби (смотрите сборник Замки Форлорн) и гремишки (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendix III) могут время от времени нападать на путешественников, но главной опасностью и основными обитателями этого домена остаются гоблуны.

Дополнительная Информация: Большее количество информации об этом домене и трагическую историю его лорда можно найти в сборнике приключений *Замки Форлорн.*

Темный Лорд Форлорна

Тристен АпБланк

Дух Четвертой Степени/Вампир, Нейтрально-Злой

Armor Class 0
Движение 9 (призрак); 12 (вампир)
Уровень/Хит Дайс 11
Хит-Поинты 88
Сила 18/76
Ловкость 16
Телосложение 12
Интеллект 16

THAC0 11 **Мудрость** 8
Кол-во атак 1 (призрак) или 3 (вампур) **Харизма** 19
Урон/Атаки Старение 1d4x20 лет (призрак) или 1d4/1d4/1d6 (вампур)
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость 40% (призрак) или нет (вампур)

Тристана АпБланка сложно назвать легендой, хотя многие и считают его мифом. Он правит Форлорном из Замка Тристенойра, но скован несколькими ограничениями. Во-первых, замок существует в неопределенной временной точке. Замок Тристенойра и его обитатели постоянно переносятся то назад, то вперед в потоке времени, вновь и вновь переживая знакомые события. Кроме того, из-за необычного проклятья, наложенного на него друидом, которая была убита Тристаном, пытаясь излечить его от вампиризма, он является харизматичным вампиром днем, но ночью, он становится призраком.

Предистория: Отец, Тристена, Ривалин, был убит вампиром, который высосал его жизненную энергию после того, как он был ранен во время битвы. Ривалин умер с именем своей жены на устах. Когда он восстал как вампир, он немедленно отправился к ней, но противоречащие друг другу чувства любви и голода свели несчастного с ума. Он питался кровью своей жены, но не мог заставить себя убить её. Именно из-за этого, Тристан родился с ядом вампиризма в своих венах.

Тем временем, родители Тристана были убиты разъяренной толпой, а он был спасен друидами. В пятнадцать лет, в Тристане начали проявляться признаки вампира. Он определил, что, скорее всего, он являлся вампуром (vampyre) (а не вампиром), так как он все еще жив. Тристан очень заинтересовался этой загадочной расой живущих кровопийц, собирая любую информацию, которую он только мог достать о них.

Когда приемная мать Тристана раскрыла его секрет, он убил её и высосал её кровь. Умирая, она прокляла его, пожелав, чтобы он никогда больше не смог покинуть священную рощу, чтобы вечно сожалеть о совершенном зле.

Проклятье Тристана заставляет его каждую ночь переходить в форму призрака, который привязан к священной роще, в которой произошло убийство. Как ни странно, на следующее утро он вновь принимает облик смертного, хотя теперь, он является истинным вампуром. В течение дня, он метается по коридорам своего замка (построенного в пределах видимости священной рощи), как вампур, но с наступлением ночи, он вновь умирает в страшных муках, чтобы вновь восстать, подобно призраку.

Текущее состояние: Уже более пяти сотен лет, Тристан пытается разрушить проклятье, которое привязывает его к замку, но неудачно. Как темный лорд, он обладает способностью управлять разумами гоблинов, приказывая им уничтожать леса и убивать друидов, чтобы отомстить слугам леса за случившееся с ним.

Закрытие Границ: Следуя слухам, каждый, кто хочет покинуть Форлорн без разрешения его хозяина, будет парализован, причем паралич нельзя снять даже с помощью лечебных заклинаний.

Сражение: Способности Тристана зависят от формы, в которой он пребывает. Как дух четвертой степени (смотри *Руководство ван Ричтена по Призракам),* он обладает следующими возможностями: Он может ускорить старение смертного существа, которое встретится с ним взглядом; он может издавать стон два раза в течение ночи (радиус – сорок футов, отрицательный модификатор -1 к спас-броску против смерти); он может вызывать отвращение (revulsion), одним своим прикосновением (удачный спас-бросок против паралича, или отрицательный модификатор –6 на все броски атаки, спас-броски и броски навыков в течении одной недели); кроме того, он может захватывать разумы своих противников, когда они спят, получая контроль над их телами до рассвета (снимается удачным спас-броском против паралича с отрицательным модификатором -2). Все попытки изгнать его должны происходить с отрицательным модификатором -4. В форме призрака, ему может навредить только магическое оружие +3 или более мощное, хотя эфирному противнику, достаточно оружия +1. Ночью, Тристан может также регенерировать потерянные хит-поинты в течение одного раунда, но в течение двух оборотов после этого, ему необходим полный покой. Во время отдыха, он совершенно беспомощен.

В форме вампира, главной способностью Тристана является очарование (эффект, как у одноименного заклинания) жертв, своего укуса. Спас-бросок жертвы получает отрицательный модификатор -1 за каждые 2 единицы урона, полученные в результате укуса. В течение дня, Тристан также может использовать некоторые вампирические способности, унаследованные от отца: Он получает модификатор +2 к броску атаки и +4, к броску урона, благодаря своей Силе; необходимо зачарованное оружие +1 (как минимум), чтобы нанести ему урон; кроме того, он может призвать 2d6 волков и воргов три раза в день (они появляются в течении 1d6 раундов, и остаются под контролем Тристана 2d4 раунда); и, наконец, он может принять форму ворга.

Форма ворга Тристана: AC 2; MV 18; #AT 1; Dmg 3d12; SZ L; ML 16. (Все остальные показатели – как в форме вампира. В этом облике, Тристан не может очаровывать людей своим взглядом.)

Хазлан

Земля: Хазлан лежит к югу от Баровии и Новой Вассы, в юго-восточной части Ядра. Восточная часть этого домена раскинулась на пологих холмах, укрытых травой. На западе, ввысь взметнулись Балинокские Горы, и здешние земли укрыты скалами. Северная часть домена осталась практически необитаемой, и только возле дворца Хазлика лежит небольшая деревня.

Хазлик приказал поселенцам построить этот отдаленный поселок у подножия его горы, так, чтобы он мог обучать магическим искусствам нескольких

избранных. Деревня, которая называется Рамулай, служит домом для учеников Хазлика и еще 250 жителей. Если Хазлик будет продолжать давать уроки магии, Хазлан вскоре станет центром сверхестественных наук Ядра.

В Хазлане два основных города: Тойалис и Слу-Вар. В Тойалисе живет около восьми тысяч человек. Между этим городом и Иммолом, в Баровии, установлены прочные торговые связи: в Иммоле производят глиняную посуду и качественные чащи вместе с другими приспособлениями, которые необходимы для магических ритуалов. Хазлан нуждается в них все сильнее и сильнее, так как количество магов Тойалиса неуклонно растет. Слу-Вар является домом для более, чем сорока пяти сотен людей, в основном фермеров и пастухов. Оба этих города состоят из белых деревянных домиков, с красными черепичными крышами.

Деревня Рамулай выглядит более необычно: построенная по указаниям Хазлика, она состоит из каменных домов, с крышами из сланца. Камни были переправлены с помощью магии через близлежащие границы с Баровией и Форлорном, и теперь, этот городок является отличным примером использования магических искусств, в практических целях.

Культурный уровень: Средневековье.

Народ: Люди Хазлана делятся на две группы: правящий класс и низший класс. В основном это разделение происходит по расовым и этническим показателям.

Большая часть населения принадлежит к народу Рашеми. Они являются грубыми и сильными людьми, ростом примерно пять футов, со смуглой кожей и темными глазами. Мужчины часто носят кустистые бороды. Женщины Хазлана, которые немного ниже мужчин, отращивают длинные черные волосы, заплетая их в аккуратные косички. Рашеми одеваются просто: широкие штаны, туники или блузы. Украшения редки – хотя время от времени можно заметить случайную серьгу, кольцо или браслет. И женщины и мужчины Рашеми являются отличными рабочими – и хорошими воинами, что необходимо для этого домена, так как этот народ является рабочим классом Хазлана, и полностью подчинен Мулан.

Мулан – это высокие худощавые люди с бледными лицами. Они бреют свои тела, украшая их разнообразными татуировками. По традиции, мужские татуировки представляют собой геометрические узоры и стилизированные изображения драконов и других легендарных монстров. Женщины наносят на свое тело таинственные руны и абстрактные картины. Получение первой татуировки, считается признаком зрелости, среди Мулан. Благодаря склонности Мулан наносить на свое тело татуировки, Хазлан стал домом для лучших художников и мастеров татуировок Ядра.

Как было упомянуто выше, Мулан являются правящим классом. Они отвечают за большую часть торговых сделок, платят более низкие налоги и только они могут заседать в совете Хазлика. Это не удивительно, так как и сам Хазлик принадлежит к Мулан.

В отличие от доменов с подобными различиями между различными этническими группами, между Мулан и Рашеми нет ни языковых, ни религиозных барьеров. Все они говорят на языке, который называется Цайвиан, который имеет общие корни с языком Новой Вассы. Люди Вассы и Хазлана достаточно легко поймут друг друга, если будут произносить слова медленно и отчетливо. Единственной религией, которая разрешена в этом домене, является Церковь Бана. Хотя жрецы и верующие могут принадлежать к обоим народам, они молятся в различных церквях; кроме того, главами церквей всегда являются Мулан. (**Примечание**: Тот, кто знаком с сеттингом *Забытых Королевств*, должен знать, что несмотря на падение Бана, его Хазланские жрецы все еще продолжают получать от него заклинания.)

Существует две вещи, которые уравнивают и Малан и Рашеми. Во-первых, вся жизнь представителей обоих народов посвящена удволетворению прихотей Хазлика, что является очень нелегким делом. Наместники озвучивают его приказы, а люди должны немедленно их выполнять. Нерасторопность или отказ означает смерть, или отправку на "столы"; простое непонимание приказа может привести к тому же. На "столах" Хазлик и его ученики проводят своих отвратительные эксперименты. Постоянный страх за свое будущее вызывает у людей Хазлана паранойю и раздражение. Во-вторых, ученики Хазлика могут происходить из обоих народов. Единственными требованиями, которые Хазлик предъявляет всем будущим подмастерьям, являются магический талант и статус коренного Хазланца. Это до сих пор шокирует общество Мулан. Они не могут понять, как их владыка мог забыть о превосходстве Мулан, тем самым, порывая их авторитет.

Местные Игровые Персонажи: Персонажи могут избирать, к какой этнической группе Хазланцев они будут принадлежать: Мулан или Рашеми. Герои, которые принадлежат к Мулан, сразу же получают навыки Чтения и Письма и Этикета. Персонажи-Рашеми получают только половину стартовых денег, но все они получают модификатор +1 к показателю Силы (до максимума 18).

Все классы разрешены, хотя маги в этом домене очень редки. (Только пять лет назад Хазлик разрешил использовать в своей земле магию).

Единственными жрецами, которые могут безопасно поклоняться своим богам, являются священники Бана. Это единственная разрешенная в Хазлане религия, и считается, что нынешний правитель находится под незримым покровительством этого бога. Наиболее жестоко Бан наказывает тех, кто пытается достигнуть того, чего он не заслуживает. Не удивительно, что в священном писании Бана указано, что он является самым могучим богом Демиплана. Его жрецам доступны сферы некромантии, солнца и сражения, а также общая и лечебная, в качестве главных, и все остальные сферы, в качестве младших.

После Великого Спряжения Бан перестал наделять своих жрецов заклинаниями. Из-за многочисленных споров о причинах этого изменения в церкви произошел раскол. Некоторые верят, что Бан таким образом наказал своих жрецов за то, что они не предотвратили катастрофическое изменение мира, тогда как другие

считают, что Бан был уничтожен во время катаклизма. Тем не менее, жрецы Церкви Бана теперь внимательно следят за возможной угрозой повторения подобного события. Если они посчитают, будто что-то или кто-то пытается вызвать подобную катастрофу, они будут действовать стремительно и жестоко, чтобы помешать ему.

Заметные Личности: Хазлик, Красный Волшебник, является наиболее важной фигурой в этом королевстве с тех пор, как тридцать пять лет назад Туманы поднялись над ним. Тем не менее, в какой-то мере, его маленький, безликий совет Мулан также важен. Так, как никому не известно, кто именно находится в совете, могучие Мулан не осмеливаются оскорблять своего повелителя. Они не могут знать, не является ли их собеседник членом совета.

Недавно, люди начали обращать внимание на молодую женщину, из народа Рашеми. Элени является самым умелым студентом академии Хазлика. Выделяясь своей красотой среди многих, она шокировала и Рашеми, и Мулан, обрив свою голову и нанеся на своё тело татуировки, которые напоминают татуировки правящей касты Мулан. Их значение неизвестно никому, хотя часть из них является магическими рунами, которые известны только Хазлику. Элени была замечена рядом с членами совета Мулан, но какие именно отношения, которые связывают её и деспота Хазлика еще не известно.

Закон: Злобный маг, Хазлик, безоговорочно управляет этой землей. Каждый обитатель домена знает его, как абсолютного диктатора. Небольшой совет местных правителей (в основном убийц) следит за исполнением его законов. Большая часть стражников Хазлика является воинами 1-ого уровня, облаченными в пластинчатую броню и вооруженными боевыми молотами.

Столкновения: Хазлан полон странных существ, многие из которых были изуродованы во время магических экспериментов. У персонажей есть два 33% шанса столкнуться с ними днем, и три – ночью.

Темный Лорд Хазлана

Хазлик

Человек, Теург 12-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 10	**Сила** 8
Движение 12	**Ловкость** 17
Уровень/Хит Дайс 12	**Телосложение** 10
Хит-Поинты 45	**Интеллект** 17
THAC0 17	**Мудрость** 1
Кол-во атак 1	**Харизма** 9

Урон/Атак В зависимости от оружия
Особые атаки Заклинания (5/5/5/5/5/2)
Особые защиты Перенос духа
Магическая сопротивляемость Нет

С виду, Хазлику примерно семьдесят лет. Он лыс, и на его голове вытатуировано множество странных магических символов. Иногда он

отращивает остроконечную бородку, но никогда не опускается до того, чтобы носить усы. Его левый глаз – коричневый, а правый – голубой. Не нужно даже говорить, что он выделяется в толпе других людей.

Хазлик носит длинную красную мантию, с длинными рукавами, которая характерна для Красных Магов Цая. Несмотря на поднятый воротник, она распахнута спереди, и открывает всем ветрам его безволосую, заполненную татуировками грудь. Он также носит серебряную цепь, с которой свисает серебряный кулон, в который врезан большой желтый камень.

Предистория: Будучи Красным Магом Цая, Хазлик быстро поднимался по социальной и магической лестнице. К сожалению, на своем пути он нажил себе нескольких могучих врагов. Они посчитали, что он не так уж сильно успел навредить им, и предпочли не убивать его. Вместо этого, они решили унизить его. Они похитили Хазлика, и вытатуировали у него на голове и теле знаки, которые носили только женщины.

Хазлик поклялся отомстить своим врагам, посвятит все своё время постижению магических искусств. (Это было не сложно, так как позорные татуировки сделали его изгоем). В одну из ночей, Хазлик отправился в лес, в поисках одного из ингредиентов, которые были необходимы для его экспериментов. Там, он застал одну из своих противниц в объятьях её любимого. Захватив их врасплох, он убил её любовника и заставил женщину выпить кровь её возлюбленного. После этого, он убил и её. Внезапно, из земли поднялись Туманы, окружив место жестокого убийства. Когда он вышел из Туманов, то обнаружил, что оказался в Землях Ночного Кошмара. Пораженный их чуждой человеческому разуму природой, он вернулся в Туманы. Он странствовал там месяцами, разжигая свою ненависть и мечтая о том, как он расправится со своими противниками, когда вернется в Цай. Когда Туманы наконец-то поднялись, Равенлофт даровал ему домен, под названием Хазлан.

Десятилетиями, Хазлан был самым опасным местом для мага, случайно оказавшегося в его пределах. Маги стали символом его позора, и Хазлик хотел, чтобы магия покинула его земли. Тем не менее, во время Великого Спряжения, Хазлик на некоторое время вернулся в Цай. Там он обнаружил, что магическая мощь детей тех, кто опозорил его, начала превосходить его собственную. Более тридцати лет он пытался забыть о магии, тогда как его враги основывали в Цае новые династии. Он начал готовить восстание, но еще до его начала, Туманы вернули его обратно, в Хазлан.

Текущее Состояние: Хазлик все еще ненавидит магов и их магии, хотя он, в конце концов, решил, что только с помощью магии он сможет свершить свою месть. После тридцати лет одиночества, он начал принимать учеников. Он надеется на то, что однажды, один из его учеников сможет вернуться в Цай и свершить месть.

Несмотря на все эти великие планы, Хазлику каждую ночь снится Цай и его позор в руках врагов. Во сне, он всегда слаб и беспомощен, тогда как его противники – выше самых высоких гор Цая. Из-за этого, Хазлик боится спать и использует разнообразные снадобья и стимуляторы, чтобы оттянуть

неизбежное. Благодаря своим магическим силам, он ухитряется засыпать только раз в несколько дней.

Сражение: Хазлику присущи все способности теурга (invoker) 12-ого уровня. Кроме того, он может чувствовать, как кто-то использует на территории Хазлана заклинания. Он также может определить место, где произносится заклинание, в радиусе десяти миль (за каждый уровень заклинания, отнимается одна миля). К примеру, он сможет определить место, где маг сотворил заклинание 3-его уровня, в радиусе семи миль.

Если Хазлик убит, его жизненная сила переливается в желтый драгоценный камень, который он носит на груди, и только могучая магия может окончательно уничтожить его. Каждый, кто прикасается к камню, должен сделать успешный спас-бросок против заклинания, или против своей воли надеть кулон на шею. Как только камень прикоснется к шее несчастного, он будет защищать до смерти (хотя ничто другое не помешает уничтожить кулон). Каждую ночь, одевшему кулон снится, что он сражается с Хазликом. Если Хазлик побеждает в этом сражении, то спящий умирает, а в его тело вселяется дух злобного лорда. В течение месяца, его тело превращается в полное подобие прежнего тела Хазлика, и злой маг практически рождается заново.

Список Заклинаний: 1-ый уровень - тревога, пылающие руки, обнаружить магию, увеличить, магический снаряд, сообщение, фантасмагория, чтение магии, щит, невидимый слуга.
2-ой уровень - самоизменение, продолжительный свет, определить невидимость, огненная сфера, невидимость, стук, паутина, магический замок.
3-ий уровень – огненный шар, полет, задержать нежить, свертка, молния, универсальная иллюзия, призрачная форма.
4-ый уровень - прокоп, дверь измерений, огненная ловушка, ледяной шторм, призрачный убийца, превратить других, каменная кожа, стена огня.
5-ый уровень – смертельное облако, конус холода, сновидение, магический сосуд, проход, послание, силовая стена.
6-ой уровень – могучая рука Бигби, цепная молния, запас.

Новая Васса

Земля: Новая Васса – это один из самых больших доменов на востоке Ядра. Сразу же за Балинокскими Горами, земля представляет собой скалистую степь, но чем дальше на восток, тем сильнее она переходит в обширное, покрытое травами плато, из которого кое-где торчат скалистые выступы. За исключением больших скоплений деревьев на берегах рек, лесов в Новой Вассе немного, и почти четверть земель домена используется для сельского хозяйства. Здешняя погода почти весь год мягкая и теплая, и благодаря этому, фермеры могут собирать урожай пшеницы, овса и других зерновых культур три или четыре раза в год. Местный ландшафт очень скалист, и небольшие участки, расчищенные в качестве полей, окружены скалистыми стенами. Несмотря на то, что домен Новая Васса сравнительно недавно появился в области Ядра, многие из этих скалистых стен выглядят очень древними. Забытые всеми, лишенные крыш

каменные дома, стоящие кругом, напоминают о представителях давно забытых семей, а в северных утесах вырезаны могилы забытых цивилизаций.

Даже новейшие здания Новой Вассы в основном построены из камня. Это объясняется тем, что древесина Новой Вассы уже через несколько лет начинает гнить; из-за этого, дерево обычно импортируется из других доменов.

Город Кантора находится практически в самом центре домена. Его размеры конкурируют с размерами Лекара, так как почти шестнадцать тысяч человек обитает в его пределах. В основном, это бедные крестьяне, которых непосильные налоги согнали с родных мест. Эгертус, который служит домом для девяти тысяч обитателей, почти в два раза меньше. Этот город является перевалочным пунктом для караванов, идущих из Фальковнии, и других западных стран. Этот международный центр Новой Вассы является и главным источником знаний, который практически сравнялся в культуре с Порт-а-Лючином. Здесь находятся одни из лучших школ, колледжей и медицинских институтов Ядра, включая Клинику для Помешанных. Хотя большая часть персонала – включая одного из величайших ученых в области медицинских наук, Доктора Грегориана Иллхаусена – недавно загадочным образом исчезла, там все еще продолжают исследовать случаи безумия и умственных расстройств. В небольших городах Лиаре, Аборе и Берговитце живет около шести тысяч человек (по две тысячи в каждом).

Этот домен известен своими лошадями. В жилах лучших скакунов Равенлофта течет кровь жеребцов Новой Вассы. Многие из них находятся в постоянной дикой скачке, по восточным границам домена, где покрытые травой равнины раскинулись от горизонта до горизонта. Очень часто, табуны, состоящие из 20-50 черных лошадей, мчатся по этим равнинам, энергичные и свободные. Некоторые считают, что по ночам орды ночных кошмаров занимают место смертных существ, которые скачут по равнинам днем.

Культурный Уровень: Средневековье, хотя Эгертус ближе к рыцарству, из-за внешних влияний.

Народ: Люди Новой Вассы разделены на аристократов, бедняков и неопределенный средний класс, который состоит из сборщиков налогов, торговцев и хитрых разбойников и воров. Богачи – очень богаты, а бедняки – очень бедны и несчастны. В больших городах этого домена процветает насилие и пороки, и в каждом населенном пункте есть множество игорных домов и таверн.

Крестьяне и низшие слои городских рабочих одеваются в простые, коричневые одежды, на которых чаще всего стоит множество заплаток. Мужчины одеваются в свободные рубахи и хлопковые брюки, тогда как женщины носят блузы и разделенные штаны-юбки, которые достаточно удобны для верховой езды, что очень полезно для богачей, имеющих собственную лошадь. Большая часть крестьян ходит босиком, хотя часть сельских жителей и носит ботинки.

Аристократия этого домена носит нарочито цветастые костюмы, которые отчетливо контрастируют с одеждами крестьян. Мужчины носят широкие

штаны, которые прекрасно сочетаются со сверкающими черными ботинками, и длинные рубахи, с рукавов и воротников которых свисают шнурки. Женщины носят разноцветные юбки для верховой езды, бархатные сорочки и мягкие хлопковые блузы, украшенные шнурками, и ботинки для верховой езды. Их волосы закрыты красивыми шарфами, украшенными небольшими золотыми монетами и колокольчиками, которые звенят у них надо лбом.

Мужчины Новой Вассы, начиная крестьянином и заканчивая аристократом, гордятся своими усами, предоставляя им возможность свободно расти, и завивают их в аккуратные колечки. Толстые усы считаются признаком зрелости и мужества.

Закон: Аристократия домена состоит из пяти семейств. Четыре из этих семей (Хайгаарды, Чекивы, Ривтоффы, и Вистины) живут в замках на поросших травами равнинах, и обладают правом собирать налоги с крестьян, которые обитают на берегах рек Днар, Маленькая Борчава, Волгис и Ивлис. Каждая из этих семей платит дань пятой семье, Болшникам, члены которой проживают в замке, который находится в Канторе, и которые контролируют земли фермеров у реки Борчавы. Принц Отмар Болшник в данный момент является политическим лидером домена. Раньше, каждая из благородных семей правила доменом в течение пяти лет, передавая после этого власть в руки другой семьи. Тем не менее, Отмар пришел к власти еще двадцать два года назад, и успел убедить другие семьи в том, что его род способен удержать власть. Он командует большим отрядом кавалерии, которая состоит из воинов 1-ого уровня, снаряженных кольчугами и булавами. Кроме того, он содержит дюжины оборотней-наемников, которые действуют, как силы особого назначения.

Другие аристократические семьи вынуждены платить Отмару дань, хотя некоторые из них делают это очень неохотно. Семьи Хайгаард и Чекив поддерживают Отмара; они чувствуют, что если бы за Отмаром не стоял Бан, он не продержался бы так долго. Ривтоффы и Вистины не любят Отмара и желают восстановить прежнюю систему попеременного владычества. Тем не менее, ни одна семья не обладает достаточной силой, чтобы бросить вызов принцу и его силам.

Местные Игровые Персонажи: Персонажи из Новой Вассы делятся на те же социальные классы, что и их соплеменники. При создании персонажа, игрок должен сделать бросок процентного кубика. Результат меньший или равный 89 означает, что герой происходит из низшего класса и получает половину начального количества золота. Эти персонажи привыкли к бедности и нищете, и потому, всегда могут найти одежду, пропитание и жилье за половину той цены, которая указана в Книге Игрока. Если результат броска находится между 90 и 95, то герой является представителем среднего класса домена и получает обычное количество стартовых денег. Если же результат равен или превышает 96, то персонаж является аристократом и получает начальный капитал, который в пять раз превышает обычный; кроме того, он должен выбрать, к какой из пяти правящих семей он принадлежит. Герои из высших классов должны покупать товары только высшего качества. Из-за этого, их оружие, доспехи и

разнообразное снаряжение будет стоить на 50% дороже, чем указано в Книге Игрока.

Герои могут принадлежать ко всем классам, доступным для сеттинга Равенлофт. Официальной религией Новой Вассы является Церковь Бана (Church of Bane). Принципы здесь такие же, как и в церкви Хазлана (смотри подраздел "Хазлан"), но в церкви Новой Вассы нет еретиков. Хотя здешние жрецы также утратили все свои заклинания после Великого Спряжения, они все еще верят, что это просто побочный эффект катаклизма, а не признак недовольства Бана. Тем не менее, они также желали бы предотвратить подобное событие в будущем. Жрецы Бана в Новой Вассе имеют основной доступ к общей, боевой и лечебной сферам, также как к некромантической или солнечной. Они также имеют младший доступ ко всем сферам.

Все люди Новой Вассы имеют внутреннюю связь с лошадями. Эта способность напоминает заклинание жреца 1-ого уровня *дружба с животным,* но персонажу необходимо затратить 1d6 раундов, чтобы установить с животным хорошие отношения. Кроме того, аристократы Новой Вассы свободно получают навык Верховой Езды.

Заметные Личности: Ужасное существо, известное, как Малкен отравляет эти земли. Он выслеживает и калечит молодых женщин, а также их мужей и любовников. Стража так и не смогла (да и вряд ли сможет) поймать его.

Одним из самых известных представителей Новой Вассы является угрюмый воин, известный как Веатермей. Он восседает на черном боевом коне, и всегда облачен в черное. Он странствует по Новой Вассе, дав обет бесконечного поиска существ ночи и прочих злодеев. Для обычных людей, он является тем же самым, кем был для ученых ван Ричтен. Но он известен не огромными знаниями о природе зла, умение уничтожать его.

Столкновения: На равнинах Новой Вассы, путешественник может столкнуться с огромными табунами гладких черных лошадей, примерно по 40-50 особей, следующих за жеребцом. С наступлением тьмы, на равнины выходят ночные кошмары, и того, кто столкнется с одним или двумя десятками этих злобных существ, можно только пожалеть.

Большую часть других возможных столкновений составляют встречи с бандитами. Единственными опасными хищниками являются равнинные коты. Эти черные, бесхвостые существа днем прячутся в гранитных пещерах и расселинах, а ночью выходят на охоту. Женские представители этого вида собираются в стаи, нападая на лошадей и других крупных животных. Существует 25% шанс столкнуться с ними днем, и два шанса, ночью.

Дополнительная информация: Приключение *Пробуждение* детально описывает Новую Вассу и некоторые древние руины в этом домене. Новелла Враг Внутри фокусируется на темном лорде Новой Вассы и его злобном двойнике.

Темный Лорд Новой Вассы

Сэр Тристен Хайгаард/Малкен

Человек, Воин 8-ого уровня, Законно-Нейтральный/Хаотично-Злой

Armor Class 2 **Сила** 17
Движение 12 **Ловкость** 15
Уровень/Хит Дайс 8 **Телосложение** 12
Хит-Поинты 59 **Интеллект** 13
THAC0 13 **Мудрость** 14
Кол-во атак 3/2 раунда **Харизма** 18 (3)
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Оружейная специализация
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Сэр Тристен Хайгаард – это высокий мускулистый мужчина, с темной кожей и черными с сединой волосами. Концы его толстых усов сужаются в конце, и заканчиваются аккуратными пучками. Чаще всего, у него строгое выражение лица, но в глубине темных глаз часто мелькает сострадание. Из-за его черных волос, кажется, будто ему нет еще и шестидесяти: на самом деле, ему уже девяносто. Жизнь кипит в нем, как в человеке, вдвое младше.

Тристен носит свободные черные штаны; высокие, черные ботинки для верховой езды и яркую красную рубашку. На желтом шарфе, который он завязывает на шее, изображены красные и черные лошади, а с его рук свисают другие шарфы, с красными и черными полосами.

Предистория: Тристен Хайгаард был первым сыном Ромира Хайгаарда, королевского рыцаря Вассы. Его отец обучал его искусствам верховой езды и войны, также как и оружейному делу. Кроме того, он привил ему кодекс чести, в котором содержались правила отношений между простолюдинами и рыцарями – и между рыцарем и его королем.

Ромир Хайгаард был справедливым человеком, который прежде всего руководствовался своей честью, но даже он имел один недостаток, который стал фатальным. Даже думая о том, что его молодая жена может быть неверна ему, он приходил в сумасшедшую ярость. Однажды, он застал свою жену в объятьях другого человека, и в пылу страсти убил их обоих. Только позже он узнал, что его добросердечная жена объясняла мужчине, как танцевать вальс.

Испуская последнее дыхание, жена Ромира прокляла его. С этого дня, он был обречен убивать каждую женщину, которую полюбит, и каждого мужчину, который встанет у него на пути. Неспособный жить, осознавая зло, которое он совершил, Ромир покончил жизнь самоубийством, и проклятье перешло к его сыну.

Проклятье не проявлялось до тех пор, пока Тристен не влюбился в пятнадцать лет. Его жертвой стала светловолосая сельская девочка, которая была служанкой в его родовом замке. Преступление удалось скрыть (так как Тристен

был главой аристократической семьи), но оно оставило глубокие эмоциональные шрамы в душе мальчика. Несмотря на то, что с самого рождения, и благодаря отцовскому воспитанию, он высоко ценил честность и сострадание, он с наслаждением убил девочку, несмотря на огромное раскаяние, которое он чувствовал после.

Шесть лет и девять убийств спустя – каждое из которых приносило ему большее удволетворение, чем прежняя любовь к жертве – Тристен был поглощен Равенлофтом. После того, как Темные Силы пленили его – его личность раскололась на две части.

Сэр Хайгаард обладает законно-нейтральным мировоззрением. Его альтер эго, известное людям Новой Вассы, как Малкен – это хаотично-злой убийца, который питается тайной ревностью и злобой Сэра Хайгаарда, жестоко издевающийся над женщинами, которых любит Тристен, и убивающий мужчин, которые стоят у него на пути.

Текущее состояние: Сэр Тристен Хайгаард является главой семьи Хайгаард, которая контролирует и собирает налоги с фермерских земель у Реки Днар и города Лиара. В отличие от других аристократических семей Новой Вассы, Хайгаарды относятся к своим подданным справедливо, и обращаются с ними достойно. Иногда, Сэр Хайгаард даже проявлял открытую доброту, но у него редко появляется возможность воплотить в жизнь свои благотворительные начинания. Связанный жестоким кодексом законов, который четко и ясно требует полного повиновения правителю и его законам, он вынужден собирать каждый золотой непосильного налога, который платят крестьяне. Во время сборов, он никогда не применял жестокость, но связанный обетом служения, он вынужден был собирать его полностью, не утаивая ни одной монеты. Тем не менее, он каждый год требует понижения налогов у Совета Лордов, хотя владыки так и остаются глухими к его мольбам. Некоторые крестьяне считают его своим защитником, хотя другие, презирают его так же, как и всякого другого повелителя.

Даже в свои преклонные годы, Сэр Хайгаард привлекает внимание женщин – как служанок, так и аристократических леди – которые соперничают между собой ради его покровительства, которое сулит множество дорогих подарков и всеобщую зависть. Но существуют и те, кто избегают его внимания. Несмотря на все, некоторые его прошлые любовницы умерли загадочной и кошмарной смертью, а многие на всю жизнь остались искалеченными и изуродованными до неузнаваемости.

Сэр Хайгаард живет в Замке Фаэрхаавен вместе со своими сыновьями, Йорджи, Сашей и Миаром (всем им, около пятидесяти), их женами и семьями. Его нелюбимая жена, с которой он прожил более сорока лет, умерла три года назад, при рождении его последнего сына, Михаила. Мальчик во всем старается быть похожим на старших братьев, которые безумно любят его.

Все считают, что Сэр Хайгаард – просто глава аристократической семьи, который безумно предан Принцу Отмару. Даже сам Хайгаард не осознает того, что он является темным лордом этого домена.

Когда он чувствует, как в его душе начинает кипеть ревность или злоба, Сэр Хайгаард немедленно приказывает своим телохранителям запереть его в личных покоях, на вершине одной из башен Замка Фаэрхаавен. Там, иногда целыми днями, он пытается успокоиться, и охладить свои страсти. Он верит, что за семьдесят лет наконец-то научился управлять своей жаждой убийства, и смог начать в Новой Вассе новую жизнь, но к сожалению, благородный аристократ ошибается.

Фактически, во время приступов гнева Сэр Хайгаард переживает кошмарное преображение. Его волосы становятся абсолютно белыми, его тело скрючивается и деформируется. Его рябое лицо искажается в хитрой ухмылке, а глаза пылают гневом. Он становится демоном Малкеном.

Малкен дьявольски умен, и часто ухитряется ускользнуть из заключения на вершине башни. Он прикладывает огромные усилия, чтобы вернуться туда до того, как гнев стихнет, и Сэр Хайгаард придет в себя. Но недавно, несмотря на все предосторожности Малкена, Тристен начал понимать, что все его попытки сдержать себя, были безуспешными. Слишком много убийств совпало с периодами его заключений, и, что самое плохое, когда один из стражников нарушив приказ, заглянул в комнату, она оказалась пуста. Осознав хитрость твари, которая прячется в его душе, Тристен начинает думать о магии, которая смогла бы уничтожить тьму и подавить его собственные злобные страсти.

Закрытие Границ: Двойственная натура Сэра Хайгаарда/Малкена не позволяет ему закрывать границы домена. Сэр Хайгаард борется с тьмой в своей душе, и, благодаря этому, он лишает её некоторых преимуществ, присущих другим темных лордам.

Сражение: Сэр Хайгаард профессионально владеет четырьмя видами оружия: длинным мечом, составным коротким луком, пикой всадника и булавой всадника. Кроме того, он специализируется на ловце людей (mancatcher). Используя это необычное оружие, он может проводить две атаки в течении раунда, а также получает +1 к броску атаки и +2 к броску урона (в дополнение к его модификаторам за Силу). Малкен также обладает всеми этими навыками, но предпочитает расправляться со своими жертвами (которые чаще всего гораздо слабее своего убийцы) голыми руками.

Длинный меч Сэра Хайгаарда является защитником +4 (defender +4) с рукоятью в виде серебряной конской головы. Он также носит кольчугу +2.

Семья Хайгаард содержит отряд из шестидесяти четырех солдат (воины 1-ого уровня), облаченных в кольчуги, и вооруженных короткими мечами и щитами. Сэр Хайгаард также возглавляет отряд из двадцати рыцарей (воины 3-его уровня), которые сражаются верхом с помощью пик и булав, и защищены пластинчатыми доспехами.

Если Сэр Хайгаард когда ни будь, будет убит, его проклятье перейдет к его старшему сыну, Йорджи (Yorgi). Появится новый “Малкен”, и первым, что он совершит, будет убийство жены Йорджи. Когда Йорджи умрет, проклятье

овладеет Сашей, потом Миаром и, наконец, маленьким Михаилом. После смерти всех братьев, проклятье перейдет на сына Саши, которому исполнилось 25 лет.

Западное Море

Этот раздел содержит информацию о Море Печалей и некоторых островах, включая Марковию.

Море Печалей

Земля: Море Печалей является обширным пространством, окутанным туманами, на западе Ядра. По его темным волнам странствует призрачный корабль Непреклонный, которым командует Капитан Питер ван Рииз.

Воды Моря Печалей всегда жестоки, холодны и бурны. Поверхность воды постоянно скрывают густые туманы, из которых в мгновение ока возникают ужасающие рифы. Впередосмотрящий очень редко видит море дальше, чем на милю от корабля, и никто не может сказать точно, что видел солнце или звезды, во время путешествия по этому туманному морю.

Туманы этого Моря необычайно вязкие и плотные. Когда корабль оказывается в гуще тумана, морякам кажется, будто само время остановилось вокруг них. Там царит жуткая тишина, так как Туманы поглощают все звуки, и страх холодит сердца мореходов. Видимость уменьшается до нескольких ярдов, заставляя корабли беспомощно дрейфовать, надеясь на милосердие ветров и течений.

Попыткам моряков и исследователей пересечь Море Печалей мешает то, что большая его часть скрыта вечным пологом тумана. Еще ни разу, два капитана не смогли проложить одинаковый курс к землям, которые по слухам скрываются в затуманенных далях. Один капитан, пересекающий Туманы, окажется у побережья острова Доминия, тогда как другой (или даже этот же капитан) выйдет к берегам Блуэтспура, пытаясь следовать тому же курсу. (Примечание: Это объясняется тем, что Море Печалей тесно соприкасается с Туманной Границей).

Море Печалей является одним из самых больших доменов Демиплана. Этот домен так велик, что в нем существует еще целых шесть темных лордов.

В Туманах Моря Печалей скрывается несколько обширных островов. Известно очень немного высадок на берега этих островов, и очень редко, кому-то удавалось посетить один остров дважды, несмотря на то, как долго он искал его. Большая часть мореплавателей предпочитает не терять из виду берега Ядра, выходя в Море Печалей.

Культурный Уровень: В зависимости от встреченного острова или корабля.

Народ: В Море Печалей нет коренных человеческих жителей, но моряки из Ламордии, Некрополиса, Дементлиу и Мордента часто бороздят эти опасные воды. Рыбаки, мореходы и торговцы часто курсируют между этими землями. Залив Мортиры служит домом для верфи, на которой строятся лучшие корабли Ядра, тогда как Порт-а-Лючин, Людендорф и Мордентшир являются основными портами.

Многие острова в этом океане обитаемы. Наиболее выдающимися (за исключением Марковии, которая описана дальше) являются следующие:

Блаустейн – Этот небольшой островок управляется железной рукой безумца. Известный, как Синяя Борода, этот красивый, серобородый демон живет в замке, нависшем над единственным городским селением, подобно отвратительному сторожевому псу. Команды кораблей, которые причалили к берегам Блаустейна, или были разогнаны деревенскими жителями или же получили приказ: немедленно явиться к Синей Бороде. Обитатели деревни фанатично преданы своему господину, хотя на виселицах, на окраине города, постоянно болтается как минимум один труп. Как ни странно, жители поселка даже не вспоминают о том, что повешенный был одним из их соседей. Обычной всей команде хватает одного визита в замок Синей Бороды, чтобы никто уже не вернулся в родную гавань.

Культурный Уровень: Ранее Средневековье.

Темный Лорд: Синяя Борода.

Дополнительная Информация: Для того чтобы больше узнать о Синей Бороде и его острове, смотрите приложение *Темные Лорды.*

Демис – Один из двух значительных островов Ламордийского архипелага, который называется Палец, Демис, служит пристанищем для трагического существа, известного, как Алтея. Эта медуза живет в обширном лабиринте, построенном из белого камня, и сошла с ума от постоянного одиночества.

Темный Лорд: Алтея.

Дополнительная Информация: Алтея и Демис описаны в *Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II.*

Доминия – Лечебница Доктора Даклауда Хейнфрота для Душевнобольных является единственным поселением на этом крохотном островке, который находится примерно в 50 милях в направлении запад-юг-запад от Марковии. Первоначально живший в Гундарке, Доктор Хейнфрот известен как ведущий эксперт Равенлофта в области психических заболеваний.

Темный Лорд: Доктор Даклауд Нейнфрот (также известный, как Доктор Доминиани).

Дополнительная Информация: Лечебница и ужасающие эксперименты Доктора Хейнфрота, проводимые с его пациентами, описаны в кампании *Черный Дом*.

Гхастрия – Остров Гхастрия служит домом только для небольшого поселения, под название Восточный Проезд (East Riding). Поселение находится в четырех милях от берега, в глубине острова, куда ведет хорошая дорога, начало которой лежит у природной гавани. Здесь живет около шести сотен людей, и все они являются подданными Маркиза Стэзена Д'Поларно, который, по словам торговцев, правит этим островом, искренне беспокоясь о своих слугах.

Хотя урожаи пшеница в Гхастрии всегда были щедрыми и обильными, торговцы, которые привозят сюда продовольствие, всегда найдут множество покупателей. Тот, кто проведет здесь некоторое количество времени, поймет почему: хотя злаки и мясо, которые выращиваются здесь, выглядят здоровыми и соблазнительно пахнут во время приготовления, они остаются безвкусными. Только еда, импортируемая с материка, имеет какой-либо вкус.

Темный Лорд: Стэзен Д'Поларно.

Дополнительная Информация: Информация о Восточном Проезде и Стэзене Д'Поларно представлена в приложении *Темные Лорды.*

Остров Агонии – Вторым из двух выдающихся островов Ламордийского архипелага, который также является домом морского чудовища, пожирающего людей, или даже самого дьявола, является остров Агонии. Хотя в этом месте находятся одни из немногих межпространственных врат Равенлофта, которые дают возможность покинуть границы Демиплана, никто в здравом уме не захочет оказаться здесь.

Темный Лорд: Адам (так как этот остров является частью домена Ламордия).

Дополнительная Информация: Остров Агонии описан в приключении Гнев Адама.

Местные Игровые Персонажи: Ни один из островов Моря Печалей не может быть родиной игрового персонажа. Тем не менее, герой может происходить из одного из основных портов Мордента, Дементлиу и Ламордии.

Заметные Личности: Каждый обитаемый остров имеет собственный набор леденящих кровь личностей.

Столкновения: Достаточно немного существ могут назвать Море Печалей своей родиной. Морские котики, киты и различные виды рыб, живущих в холодной воде, становятся добычей смелых капитанов. Моряки прибрежных доменов уже давно заключили неофициальный договор о ненападении: все моряки являются братьями перед лицом такого изменчивого и ненадежного океана.

В Море Печалей обитает несколько видов монстров. Среди них – боулины, реаверы и морская икра (sea spawn), которые описаны в третьем RAVENLOFT Monstrous Compendium Appendices. Наиболее неприятной встречей будет столкновение с Непреклонным, призрачным кораблем Капитана Питера ван Рииза. Говорят, что корабль, встретившийся с *Непреклонным*, уже никогда не вернется в порт.

Темный Лорд Моря Печалей

Капитан Питер ван Рииз

Дух Пятой Степени, Нейтрально-Злой
Законно-Нейтральный/Хаотично-Злой
Armor Class -5/0* **Сила** 17
Движение 12 **Ловкость** 15
Уровень/Хит Дайс 14 **Телосложение** 17
Хит-Поинты 62 **Интеллект** 14
THAC0 7 **Мудрость** 9
Кол-во атак 1 **Харизма** 16
Урон/Атаки 1d12 и высасывает 3 уровня опыта
Особые атаки Способности призрака
Особые защиты +4/+2* магическое оружие, необходимое для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 50%

* Первое число относится к тому случаю, когда Ван Рииз находится в эфирной форме, а его противник – нет; второй показатель используется когда ван Рииз материален, или же враг принимает эфирную форму.

Питер ван Рииз – это могучий дух, который бороздит воды Моря Печалей на своем призрачном корабле, *Непреклонном*. Он и его корабль выглядят практически так же, как и при жизни, хотя на самом деле, они стали нематериальными призраками.

Капитан ван Ризз – это высокий, широкоплечий мужчина, с сильной челюстью, коротко подстриженной бородой, стального цвета и впавшими глазами, которые горят подобно углям. Он одет в темную куртку, с высоким воротником и ветхую кепку, из кожи морского котика.

Непреклонный, это бригантина с прямыми парусами, на которой всегда подняты все паруса, независимо от состояния и направления ветра. На нем нет команды, за исключением капитана, который расхаживает по верхней палубе, как зверь в клетке. Ван Рииз может перевести Непреклонного в материальное состояние, и, в этом случае, его невозможно отличить от обычных кораблей.

Предистория: Большую часть своей жизни, Питер ван Рииз бороздил моря своего мира. Он выжил во время первого путешествия, и прошел весь путь от юнги, до полноправного члена команды. После многих лет, Ван Рииз накопил достаточно денег, чтобы стать владельцем собственного корабля.

Вае Рииз мечтал найти северный пролив, который вел бы из его родных морей к экзотическим и богатым островам востока, и потому, он отправился в арктические воды, совмещая бесконечные поиски с китобойством и охотой на морских котиков. Но вновь и вновь, его побеждали ледяные воды и предательский туман.

Постепенно, мечта ван Рииза стала его навязчивой идеей. То богатство и славу, которую он добыл во время поисков, ничего не значили для него; он вел личную битву с северными морями. Ван Рииз беспощадно наказывал своих матросов, считая, что именно их слабость не дает его мечте свершиться.

В своем последнем путешествии, ван Ризз боролся со льдом более двух месяцев, чтобы обойти скованные льдом северные острова. *Непреклонный* был истерзан постоянными бурями и исполинскими волнами, размером с гору. Команда умоляла капитана повернуть назад, но ван Рииза уже нельзя было остановить. Он жестоко наказал бунтарей, и продолжил войну с морем.

И в одной из кошмарных бурь, *Непреклонный* был наконец-то побежден. Он потерял переднюю мачту, а в трюмы начала поступать вода. Гнев капитана ван Рииза был ужасен. В этот миг, он поклялся заплатить своей жизнью и жизнью своей команды любому, кто поможет ему найти этот пролив. Его клятва была принята.

Буря утихла, а корабль, подгоняемый ветром, устремился вперед. Капитан ван Рииз увидел, что его судно находится в туманных волнах, которые, как ему казалось, он так долго искал. Тем не менее, его команда исчезла, а его любимый *Непреклонный* стал кораблем-призраком.

Текущее Состояние: Теперь Ван Рииз бороздит воды Моря Печалей, исследуя его загадочные острова. Он мечтает том, чтобы вернуться домой и доказать всем, что проход, который он видел, вполне проходим. Даже мельком проплывший в туманах силуэт *Непреклонного* считается самым страшным предзнаменованием среди мореходов Моря Печалей.

Тем не менее, капитан ван Рииз становится все более и более раздражительным. Кажется, будто острова Моря Печалей двигаются, и потому он не может нарисовать точную карту. Каждый турн Туманы сбивают его с курса. Он пересекает и пересекает море, постоянно проверяя свои карты, и делая бесконечные исправления.

Капитан ван Рииз верит, что причиной его неудач является прежняя команда, и что набрав новых моряков, он сможет покинуть эти туманные воды. Он ищет смелых и умелых мореходов, заманивая их на борт *Непреклонного* обещаниями далеких странствий и огромных богатств. Тот, кто прислушивается к его словам, исчезает, когда *Непреклонный* переходит в призрачное состояние, а тот, кто отказывает капитану, навлекает на себя его гнев.

Закрытие Границ: Питер ван Рииз закрывает границы своего домена, вызывая очень плотный туман, который поднимается и сбивает с курса все суда. Туман

сковывает крылья летающих существ, которые падают в леденящие и полные акул воды Моря Печалей.

Сражение: Капитан Питер ван Рииз обладает множеством необычных сил. Его прикосновение не старит его жертв, но вместо этого поглощает их жизненную энергию (уровни опыта) и наносит 1d12 единиц леденящего урона. Ван Рииз также может контролировать разум любого существа, которое посмотрит ему в глаза.

Встреча с *Непреклонным* заставляет всех живых существ сделать успешный спас-бросок против заклинания, или же быть парализованными страхом так долго, пока корабль находится в поле зрения. Ван Рииз также может вызывать облака тумана, теневых монстров, твердый туман или стены тумана в радиусе пяти сотен футов от *Непреклонного*. Кроме того, он может призвать на помощь 2d4 боулинов (bowlyns).

Единственной слабостью ван Рииза является его тесная связь с *Непреклонным*. Если корабль будет уничтожен, ван Рииз погибнет вместе с ним. Конечно же, потопить призрачный корабль не так уж легко.

Заметка: Острова Моря Печалей являются доменами других темных лордов. Ван Рииз не имеет власти над этими землями, так как он не может высадиться на них.

Марковия

Земля: Хотя многие ученые Ядра рассматривают эту гипотезу как глупую и несостоятельную, некоторые считают, что некогда, этот огромнейший остров Моря Печалей находился в самом центре Ядра, где теперь находится Теневой Провал. Открытый примерно в 55 милях от Людендорфа, заблудившимся в тумане торговым судном, этот остров все чаще называют Марковией, несмотря на то, что его существование здесь практически невозможно.

Марковия является обширным, но практически необитаемым островом. Два года назад, Ламордианцы попытались колонизировать его, но вскоре все колонисты таинственным образом исчезли.

Культурный Уровень: Каменный Век, хотя Марков и его дом относятся к средневековью.

Народ: За исключением чудовищ, созданных Марковом, этот домен необитаем. Лорд Марков верит, что все его гости являются подарками от темных сил – новыми частями, для его отвратительных созданий. Он пытается захватить всех, кто оказался в его домене, и превратить их в человекозверей. Так как он не пользуется анестезией, эта операция достаточно болезненна, чтобы свести с ума любого оперируемого. После этого, человекозверь беспрекословно подчиняется всем приказам Маркова.

Простейшими существами Марковии являются звери, которые обрели человеческие качества. Другими обитателями этого домена являются люди с звериными чертами. Эти человекозвери создали общества, которое основано на схеме охотник/собиратель.Они почитают Маркова, как бога, и тот всеми силами поддерживает эту веру.

Закон: Этим доменом управляет Франтишек Марков. Обитатели домена в основном подчиняются ему из страха, но это только радует его.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует игровых персонажей из Марковии.

Заметные Личности: Лорд-зверь Марков является Темным Лордом домена. Человекозвери называют его "Диозамблет", или "бог, которых ходит среди нас". Вистани называют его "Повелитель Боли".

Столкновения: Герои, оказавшиеся в Марковии, имеют 50% столкнуться с кем-то каждый день, и каждую ночь. В большинстве случае, это человекозвери. Им приказано приводить всех вошедших в домен к особняку Маркова, но они никогда не приблизятся к Вистани. Человекозвери прибегают к насилию только в том случае, когда мирные приглашения и угрозы неэффективны.

Дополнительная Информация: Марковия детально описана в приключении *Ни человек, ни зверь.*

Темный Лорд Марковии

Франтишек Марков

Человек 0-ого уровня, Законно-Злой

Armor Class 6*
Движение 12*
Уровень/Хит Дайс 5*
Хит-поинты 24
THAC0 15*
Кол-во атак 2*
Урон/Атаки 1d4/1d4
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Смотри ниже
Магическая сопротивляемость Нет

Сила 19*
Ловкость 18*
Телосложение 16*
Интеллект 17
Мудрость 9
Харизма 8

* Изменчивые показатели

Франтишек – это высокий человек, с широкими костями, грубыми чертами лица, зелеными глазами и прямыми черными волосами, которые он зачесывает назад. Его грубая, зубастая улыбка далека от доверчивой, и часто кажется угрожающей и хищной. Он носит тяжелую, закрытую робу, которая иногда украшена ожерельем из человеческих или звериных зубов. Марков выглядит массивным и сильным, с несколько сутулой спиной, необычайно длинными руками и кривыми ногами.

Предистория: Когда Страд стал вампиром, Марковы жили в Баровии. Часть семейства погибла в Замке Равенлофт, но другие бежали в близлежащую деревушку Валлаки. Франтишек вырос на небольшой свиноферме на окраине деревни, среди покрытых лесами холмов Баровии.

Через некоторое время Франтишек женился на молодой девушке из деревни, и открыл в Валлаки бойню. Но вскоре, ему надоело просто забивать животных. Он начал экспериментировать с ними, производя ампуатации, прививки и инъекции. Конечно же, все они умирали в течение нескольких дней, но это хобби ничего не стоило Маркову, так как он продолжал продавать использованное мясо.

Когда его мягкосердечная жена, Людмила, узнала о его отвратительных занятиях, он восстала против него и начала угрожать мужу тем, что пойдет и расскажет жителям деревни о том, какое мясо они едят. Разъяренный её предательством, Франтишек поставил над ней следующий эксперимент. Людмила прожила еще три дня. Когда её тело нашли, люди сначала подумали, что это тело демона. Вскоре правда вышла наружу, и крестьяне бросили Маркова в Туманы, а он, в свою очередь, стал темным лордом Марковии.

Текущее состояние: Марков обладает властью изменить любое существо и наделить его чертами другого вида. В результате большинства его экспериментов появляются сломленные (broken ones) (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II).

Проклятье Маркова состоит в том, что его тело всегда остается звериным. Главным желанием Маркова является вновь стать нормальным человеком. Он часами работает в своей лаборатории, где оперирует животных, превращая их человекозверей, надеясь отыскать способ восстановить свои измененные гены. С тех пор, как Марковия была перенесена в Море Печалей во время Великого Спряжения, у Франтишека не хватает лабораторного материала. Тем не менее, он продолжает опыты, надеясь излечить себя, но все его попытки обречены на провал.

Закрытие Границ: Когда Марков хочет закрыть Марковию, на берега домена обрушиваются исполинские волны, а хищные акулы кружат в окрестных водах, в поисках тех, кто разгневал их владыку. У беглецов все еще сохраняется возможность покинуть Марковию с помощью Туманов, но они обычно не появляются.

Сражение: Марков является Изменяющим Форму, который может принять облик любого животного. Превращение занимает целый раунд, но он может производить его, как только пожелает. Каждое превращение также излечивает 2d6 единиц урона. Он получает физические показатели животного, включая Хит Дайс, Силу, Ловкость и Телосложение, но интеллектуальные способности остаются такими же.

Темные Силы наложили на Маркова несколько интересных ограничений. Он не может принять истинную человеческую форму и не может превращаться в

гуманоидных существ. Он также может превращаться только в обычных, а не магических или зачарованных животных. Независимо то того, в какое животное он превращается, у оборотня всегда остается голова и лицо Маркова. Это значит, что он не может использовать зубы. Он также может выбирать, останутся ли у зверя его собственные, человеческие руки, или же они превратятся в лапы. Чаще всего, Франтишек превращается в гориллу, так как при этом он продолжает напоминать человека, пусть даже очень большого и сильного, что правда умело скрывают его широкие одежды. Показатели выше относятся к показателям обезьяны.

Восточное Море

Этот раздел содержит информацию о Ночном Море, некоторых островах и Вечоре.

Ночное Море

Земля: Ночное Море – это обширное пространство ледяной воды к востоку от Новой Вассы и Некроплиса. Еще три года назад, оно было скрыто Туманами, которые окружали Ядро, хотя некоторые смельчаки ухитрялись, выйдя из Эгертуса. бороздить его воды уже вскоре после Великого Спряжения. Еще до того, как Туманы рассеялись, в этих водах было обнаружено несколько островов, и все новые, и новые острова продолжают появляться там.

Хотя Ночное Море больше не скрыто Туманами, в нем все еще трудно ориентироваться. Вечные облака нависли над темными водами; через них не проникает ни лунный, ни солнечный, ни звездный свет – хотя на некоторых островах бывают солнечные дни. Ночью, море погружается в чернильную тьму, в которой бессильно даже инфравиденье нечеловеческих рас. Путешествия в Ночном Море даже более опасны чем в Море Печалей. Облачность делает навигацию невозможной для кораблей без магнитного компаса, а облака тумана, неожиданно поднимающиеся из воды, полностью окутывают судно. Кроме того, в водах каждого из островов скрываются рифы, некоторые из них возникают даже там, где нет ничего, кроме чистой воды. Остовы огромных кораблей указывают на места некоторых кораблекрушений, тогда как другие остаются ненайденными.

Тем не менее, острова Ночного Моря достаточно интересны или выгодны для того, чтобы десятки дерзких и желающих наживы капитанов отправили свои корабли в глубь Туманов, на поиски новых земель. Некоторые исследователи верят, что обнаружив Вечор, они добрались до восточной границы Ночного Моря, но другие твердят, что и за ним еще есть земля. По словам других, у этого моря нет границ, и если смелый капитан направит свое судно на восток, он, в конце концов, достигнет Моря Печалей. Тем не менее, никто еще не осмелился на подобный шаг, и никто не знает о тех, кому бы удалась подобная авантюра. Наиболее горячо эту идею поддерживают торговцы Залива Мортиры и западного побережья, так как за несколько лет, в Ночном Море было найдено

больше островов, с желающими торговать обитателями, чем в Море Печалей за столетие.

Самыми выдающими из островов, обнаруженных в Ночном Море, являются следующие:

Остров Грабен – Раскинувшийся примерно в 75 милях от побережья Арбора, Грабен является вторым по размеру островом Ночного Моря. На нем расположено четыре деревни, которые управляются одноименным аристократическим семейством. Самым большим поселением является деревня Грабен, в которой проживает около тысячи человек. Население других деревень не превышает трех сотен жителей.
Люди Грабена очень замкнуты, поэтому никому еще так и не удалось установить с ними постоянные торговые отношения.

Дальнейшая Информация: Остров Грабен детально описан в приключении Корабль Ужаса.

Остров Воронов – Еще до того, как этот остров покажется на горизонте, его обитатели уже дадут о себе знать: Огромные вороны садятся на мачты и иллюминаторы, как будто бы изучая команду и пассажиров судна своими темными глазами, в которых сверкает интеллект. Когда корабль подойдет ближе, люди увидят лесистый остров, размеры которого не превышают квадратную милю. В самом сердце острова поднимается высокая башня, верхушка которой скрывается в облаках, в которых кружат сотни черных воронов.

Культурный Уровень: Неизвестен.

Темный Лорд: Хотя имя её неизвестно, ходят слухи, что темная леди острова является достаточно сильным магом, и единственным человеком, который живет на нем. Эта миниатюрная женщина с бледной кожей и прямыми черными волосами живет в башне в самом центре острова. Говорят, будто некогда на остров высадилась группа моряков, но когда они попытались воспользоваться её гостеприимством, она превратила их всех, за исключением одного, в воронов. Превращенные моряки взлетели ввысь, и присоединились к стаям воронов, круживших над островом. Единственный оставшийся моряк был изгнан с острова, что рассказать о загадочном островке и его не менее таинственной хозяйке.

Кнаммен – На этом острове, к западу от Грабена, находится небольшая рыболовная деревушка Меердорф.

Дополнительная Информация: В поисках информации смотрите приключение *Корабль Ужаса*.

Л’иль де ла Темпет – Размеры этого острова, напоминающего почку, не превышают десяти миль, но он является одним из самых опасных мест Ночного Моря. Он окружен зоной очень опасного мелководья, границы которой еще не

определены. В центре острова возвышается маяк. Свет маяка не пляшет по волнам, как у обычного маяка, но постоянно светит в одну точку, и потому капитаны, не понимая, в чем дело, приводят свои корабли прямо на камни, которыми окружен этот остров.

Темный Лорд: Остров служит домом для Капитана Алана Монетта, веребэта. Когда-то жестокий капитан, теперь он – темный лорд этого крошечного островка, проклятье которого состоит в том, что ему больше никогда не суждено выйти в любимое море.

Дополнительная Информация: Капитан Монетт подробно описан в приложении *Темные Лорды.*

Лиффе – На этом обширном острове находится несколько ферм и множество полей – хотя пшеница растет здесь плохо, из-за постоянного недостатка света – а также три поселения: Армейкос, в котором обитает три сотни людей; Лунная Долина, население которой составляет сотню человек; и небольшая деревня Клаверия (которая окружает поместье Барона Эвенсонга), в которой обитает почти четыре сотни жителей. За исключением этих трех поселений и ферм, Лиффе практически необитаем.

Здесь живут рыбаки, фермеры и ремесленники. Они служат немногочисленной аристократии, которую постепенно смещает средний класс, который поднимается благодаря торговле с Новой Вассой. Жаждая экзотических предметов из-за темных вод Ночного Моря, аристократы создали социальный класс, который однажды придет им на смену.

Глубоководная гавань Армейкоса, также как и здешние верфи, сделали Лиффе часто посещаемым местом, несмотря на языковой барьер. Кажется, будто язык обитателей Лиффе созвучен с языком эльфов Ситтикуса.

Культурный Уровень: Средневековье.

Темный Лорд: Барон Эвенсонг.

Дополнительная Информация: Игровое приложение Книга Могил содержит приключения, которые происходят в Армейкосе, Клаверии и Лунной Долине.

Земли Ночного Кошмара – Кроме островов, упомянутых выше, бывалые моряки рассказывают о том, что где-то в Ночном Море находится место, известное как Земли Ночного Кошмара. Говорят, что в этом месте смешиваются сны и реальность. Еще никому из мореплавателей не удавалось обнаружить его, хотя говорят, будто Капитан Онид Рхелариан побывал там несколько раз вместе с известными учеными Рудольфом ван Ричтеном и Доктором Грегорианом Иллхаусеном. (Смотрите Главу Четвертую, где дано описание этого домена.)

Тодстейн – Лежащий в 60 милях от Грабена, Тодстейн постоянно окружен кольцом ледяных бурь, и никто не знает, как безопасно высадиться на этот остров. Кажется, будто это небольшой островок полностью укрыт льдом.

Именно он и стал домом для нового лорда Ночного Моря, Мередота Некроманта.

Дополнительная Информация: В поисках информации, смотрите приключение *Корабль Ужаса.*

Местные Игровые Персонажи: Не существует персонажей, родиной которых было бы Ночное Море, хотя они могут происходить с его отдельных островов.

Столкновения: Воды Ночного Моря населяет не так уж много монстров. Среди них боулины (bowlyns), реаверы (reavers), и различные обитатели моря, которые описаны в первых трех RAVENLOFT Monstrous Compendium Appendices. Существа, с которыми могут столкнуться герои, также варьируются от острова к острову.

Дополнительная Информация: Темный Лорд Ночного Моря, Мередот, детально описан в приключении *Корабль Ужаса.*

Темный Лорд Ночного Моря

Мередот

Человек, Некромант 20-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class -2 **Сила** 10
Движение 12 **Ловкость** 17
Уровень/Хит Дайс 20 **Телосложение** 15
Хит-Поинты 50 **Интеллект** 19
THAC0 14 **Мудрость** 12
Кол-во атак 1 **Харизма** 5
Урон/ Атаки В зависимости от оружия или заклинаний
Особые атаки Заклинания (6/6/6/6/6/5/4/4/3)
Особые защиты Иммунен к атакам нежити
Магическая сопротивляемость Нет

Мередот – это старый скрюченный маг, рост которого примерно 6 футов. У него пронзительные синие глаза, и длинные, морозно-белые волосы, борода и усы. Его кожа бледна и очень холодна. Его длинные пальцы заканчиваются кривыми, похожими на гвозди ногтями, багрянистый оттенок которых напоминает ногти трупа. Он обычно носит черные или фиолетовые шерстяные одежды.

Предистория: Когда-то, Мередот жил в мире Мистара (из сеттинга МИСТАРА). Там, он владел баронством в провинции Алфатиан государства Норволд.

Мередота сложно было назвать правителем. Он согласился принять эти владения только потому, что там он мог работать над своими заклинаниями без боязни быть потревоженным. Он поселился на острове у берегов своих земель и приказал своим слугам самим заняться жителями Алфатианских колоний.

Первая же зима в Норволде была суровой, и многие слуги Мередота погибли. Тем не менее, ему не составило труда оживить их, чтобы использовать для простых занятий, вроде стрижки. Но главный слуга Мередота протестовал против этого, и потому маг просто убил его.

Так как количество его слуг и новых колонистов росло, и каждый из них хотел поговорить с бароном, у Мередота оставалось все меньше и меньше времени на магические эксперименты. Он знал, что не сможет убить их всех, и потому был вынужден посвятить им своё время. Тем не менее, все свободные от посетителей часы были посвящены решению сложной задачи, как заставить колонистов и слуг не докучать ему своими глупыми просьбами, вроде защиты поселений и недостатку пищи.

В конце зимы, два года спустя, Мередот стал бароном Норволда, и наконец-то нашел решение. Возможно, это объяснялось тем, что все колонисты были на грани голодной смерти. Мередот отравил их всех, и превратил все население колонии в уникальных зомби, которые сохранили весь свой разум, но полностью подчинялись своему господину. Колония продолжала существовать, но теперь колонистам не нужна была еда, и они не беспокоили Мередота. Но в ту же ночь разразился ужасный шторм. Когда он закончился, Мередот обнаружил, что его островное убежище покинуло воды Норволда и стало частью Демиплана Ужаса.

Мередот провел некоторые исследования и обнаружил, что его остров находится в большом пространстве воды. Всех их окружают Туманы, и Туманы не дают ему покинуть остров. Тем не менее, люди, живущие на окрестных островах, являются отличными объектами для экспериментов в области некромантии. После столетнего пребывания в Туманах, Мередот наконец был награжден властью над всем Ночным Морем.

Текущее состояние: Мередот еще не понял, что может добывать “подопытных кроликов” с островов Ночного Моря - или даже из самого Ядра. Его внимание продолжает фокусироваться на Тодстейне (который является точным подобием его дома в Мистаре, хотя и постоянно окутанным жестокой зимой), Грабене и Кнаммене. Он превратил семью аристократов на Грабене в нежить, и они стали его вечными слугами. Мередот рассматривает жизнь, как исполинский эксперимент, а живые существа, как опыт, который готов начаться. Он не понимает, что такое цена жизни, и считает всех людей злаками, которые необходимо собрать и перемолоть. Его немертвые слуги собирают этот урожай, похищая торговцев, заглянувших на остров Грабен, а его собственный остров, Тодстейн, полон ловушек, которые должны пленить тех, кто ухитрился высадиться на нем.

Закрытие Границ: Мередот может вызывать у западного побережья Ядра и островов Ночного Моря кошмарные бури. Волны, высота которых превышает 55 футов и водовороты, шириной в милю, ясно дают понять, что лучше остаться на берегу, чем погибнуть в бушующем море.

Сражение: Заклинательные способности Мередота напоминают способности некроманта 20-ого уровня. Он также обладает иммунитетом к атакам нежити с 5, или меньшим количеством Хит Дайсов.

Если кто-то вторгся в дом Мередота или просто ступил на поверхность его острова, маг рассматривает это, как начало "битвы за выживание". Его ловушки расставлены так, чтобы сохранить жизнь потенциальному объекту экспериментов. Обычно он первым делом спешит к захлопнувшейся ловушке, чтобы проверить наличие пленника, а потом отправляется в другую часть дома.

Мередот не любит вступать в ближний бой. Хотя он безжалостен, он предпочитает соблюдать как можно большую дистанцию, творя заклинания с максимальной дистанции. Он всегда творит защитные заклинания перед началом сражения (если конечно срочность ситуации не заставляет отказаться его от этого).

Некромант обладает множеством магических предметов, которые постоянно находятся у него под рукой и могут быть использованы в сражении. Список этих предметов включает следующие артефакты: накидка защиты +3, браслеты защиты AC4, кольцо стреляющих звезд (ring of shooting stars), палочка ударов (rod of smithing) (11 зарядов), посох змеи (питон), палочка тушения огня (16 зарядов), сумка хранения, летающая метла и графин бесконечной воды. Родной мир Мередота, Мистара, очень богат магией, и потому, когда он оказался в Равенлофте, в его магической книге были все заклинания из Книги Игрока. Равенлофт одарил его способностью запоминать и творить любое заклинание, которое было в его магической книге, которая осталась в Мистаре, количество которых, равняется его дневной норме заклинаний. Ему не нужно тратить время на запоминание заклинаний, но может вместо этого творить их тогда, когда ему нужно.

Заметка: Многие острова Ночного Моря являются доменами других темных лордов. Мередот не может контролировать эти территории. Тем не менее, любой остров, у которого нет независимого темного лорда, принадлежит к его владениям.

Вечор

Земля: До недавнего времени, Вечор был окружен Туманами и полностью отрезан от остальной части Демиплана. Теперь, это самый отдаленный домен Ночного Моря, который находится в его восточной части.

В Вечоре, болотистая береговая линия постепенно переходит в леса, в которых уже долгое время стоит душная и жаркая погода, хотя местные жители говорят, что погода зависит только от настроения их владыки, Короля Эйзана. Практически любая физическая активность вызывает жажду, и если приключенцы не запасутся большим количеством воды, их вскоре ждет тепловой удар и обезвоживание.

Река Ностру лениво течет от Везанийских Утесов на востоке, к морю, на западе. Главным образом, река известна огромными, агрессивными москитами, которые жалят тех, кто путешествует по её берегам, иногда даже накрывая их жалящей тучей полностью. К счастью, москиты не приближаются к городу Абдоку, столице Короля Эйзана и единственному поселению, которое находится в этом домене.

Абдок является городом контрастов. Люди сыты и счастливы, несмотря на то, что город состоит из лабиринта полуразрушенных зданий и грязных улиц. Что интересно, дворец Эйзана представляет собой изящное строение из белого и розового мрамора, и его изогнутые шпили сверкают в самом сердце города.

Южные границы Вечора отмечены Везанийскими Утесами. Где-то среди скал находится исток Реки Ностру, хотя никому еще не удавалось взобраться туда, и вернуться, рассказав об этом.

Постоянные изменения погоды являются самыми безобидными проявлениями того, с чем время от времени приходится сталкиваться Вечоритам. Несколько раз в году, лесные деревья изменяются, вследствие чего исчезают лесорубы, а рейнджерам Вечора приходится отправляться на их поиски. Мертвецы покидают свои могилы, чтобы принять участи в свадебных церемониях. Стены, возведенные вокруг Абдока, часто превращаются в живую плоть. Обратное превращение происходит только тогда, когда запах гниющего мяса, становится практически невыносимым. Цвет неба изменяется несколько раз в неделю, также как и размеры небесных светил. Все в этом домене непостоянно – все зависит о Короля Эйзана Безумного, правителя Вечора.

Культурный уровень: Античность.

Народ: У людей Вечора зеленая кожа, а их цвет их волос варьируется от черного до медово-желтого. Их глаза могут напоминать мерцающее золото и серебро, а могут принадлежать к более распространенным синим и зеленым оттенкам. Чаще всего, они коротко стригут волосы, но некоторые обитатели Вечора завязывают их в длинные косы. Любимой одеждой и мужчин, и женщин Вечора является свободная туника, которая оставляет открытой часть правого плеча и груди, и юбка, которая доходит примерно до середины бедра. Сандалии являются самой распространенной обувью. Хотя люди достаточно редко надевают часы, они постоянно держат их под рукой, так как погода в домене часто изменяется без предупреждения. Кроме того, все обитатели Вечора носят на лбу руну “Э”, как знак почтения своему королю.

Вечориты владеют разнообразными ремеслами и умениями, и умело пользуются природными ресурсами домена. В Абдоке можно приобрести практически любую вещь, которая подходит для этого культурного уровня, причем за четверть цены, которая указана в Книге Игрока. Расширение торговли в Некрополисом и Новой Вассы может изменить это.

Вечориты осознают, что их земля подчиняется только их правителю и его желаниям. Они воспринимают его, как бога, хотя это одна из тех немногих

вещей, которых он никогда не требовал от них. Они также знают, что Эйзан безнадежно сошел с ума, и поэтому они привыкли не удивляться ничему и никому. Хаотическая природа их жизни привела к тому, что в обществе Вечора отсутствуют многие социальные ограничения, к которым привыкли люди других доменов. Тем не менее, замужество все еще считается священным и постоянным.

Местные Игровые Персонажи: Все классы и расы, которые существуют в Равенлофте и подходят для античного культурного уровня, могут быть встречены здесь, с одним исключением. Закон Вечора признает только дикую магию. Все остальные маги преследуются и уничтожаются, по приказу Короля Эйзана. Поэтому, если игроки собираются отыгрывать других магов, они должны соблюдать особую осторожность.

Из-за частых провалов в реальности Вечора, персонажи из этого королевства получают отрицательный модификатор –1, когда пытаются развеять иллюзии. Они знакомы со странностями и привыкли принимать их, как должное. Кроме того, на лбу каждого персонажа из этого королевства находится Метка Эйзана, руна, которая наносится на лоб всем Вечоритам в детстве (эквивалент буквы Э, в их языке).

Заметные Личности: Ахми Ванджико, рейнджер, превращенный Эйзаном в механического голема, живет возле Визанизких Утесов. Его сжигает желание отомстить Эйзану, изуродовавшему его жизнь.

Закон: Король Эйзан Безумный (известный также как Эйзан Вечный) является абсолютным правителем этого домена. По словам местных жителей, он живет в изящном дворце, в самом сердце Абдока, но редко выходит наружу. Другие утверждают, что он проводит свое время в особняке, над Визанизкими Утесами. Единственным законом, за исполнением которого он строго следит, является запрет на использование в его землях заклинаний. всех магических школ, за исключением дикой магии.

В домене не существует организованной милиции или полицейских сил. При необходимости, молодые люди Абдока объединяются, чтобы защитить город, или поймать жестокого преступника. Судебная система Вечоритов представляет собой публичный суд. Единственным исключением являются те, кто осмеливаются выступать против Эйзана. Несмотря на отсутствие полицейских сил или милиции, каждый, кто призывает к восстанию, вскоре исчезает. Никто не знает, что происходит с ними, и каким образом они пропадают.

Стокновения: Герои могут встретиться в Вечоре с чем угодно, и с ними может произойти что угодно. Все зависит только от Эйзана.

Дополнительная Информация: Ахми Ванджико и часть истории Эйзана описаны в RAVENLOFT Monstrous Compendium Appendices I & II.

Темный Лорд Вечора

Эйзан Безумный

Лесной эльф, Дикий Маг 12-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class	6	**Сила**	8
Движение	12	**Ловкость**	18
Уровень/ Хит Дайс	10+2	**Телосложение**	9
Хит-поинты	50	**Интеллект**	17 (6)*
THAC0	11 (8)*	**Мудрость**	10 (4)*
Кол-во атак	2*	**Харизма**	7
Урон/ Атаки	1d3/1d3 или в зависимост от оружия		
Особые атаки	Заклинания (5/5/5/5/5/2)		
Особые защиты	Бессмертен		
Магическая сопротивляемость	Нет		

* Помеченные атрибуты относятся к демону, обитающему в теле Эйзана.

Рост Эйзана невелик, даже для эльфа. Его рост – приблизительно четыре фута, а весит он, около девяноста фунтов. У него тонкие, изящные черты лица, а зеленая кожа и темные волосы выдают в нем лесного эльфа. Его глаза темны, а в их глубине постоянно горит огонек злобной радости. Его голос мягок и мелодичен, хотя он редко произносит более двух предложений, которые связаны друг с другом.

Одеяния Эйзана различны. Иногда, он выглядит как следопыт, иногда, на нем черная тога, и венок из увядших лавровых листьев, но чаще всего, на нем белый лабораторный халат, который запачкан кровавыми пятнами и следами непонятных жидкостей.

Предистория: Эйзан родился в мире, который назывался Оэрт. Он был достаточно умелым магом небольшого эльфийского королевства, которое находилось возле границ страны зла и тьмы, которая называлась Земля Иуза.

Эйзан постоянно призывал готовиться к войне с Иузом. Он верил, что рано или поздно, силы Иуза попытаются вторгнуться в королевство, и лесные эльфы должны приготовиться к обороне. Постепенно, его аргументы убедили его товарищей, и они начали готовиться к войне.

Иуз, демибог, который управлял соседней страной, не мог допустить этого. Он послал четырех демонов, которые верно служили ему, чтобы похитить Эйзана, и доставить его в столицу Иуза, Город черепов. Когда Иуз начал обвинять мага в разжигании вражды, плененный эльф крикнул в лицо Иузу, что тот никогда не сможет понять его разум – также как и мысли любого другого лесного эльфа. Убедившись в том, что эльф сказал правду, он решил, что должен разгадать эту тайну. Для этого, он поместил в тело Эйзана дух демона (телепатически связав его со своим разумом). Два существа занимали одно тело и, что самое главное, постоянно расходились в мыслях и желаниях. Эйзан, неспособный отделить свой собственный разум от разума демона, вскоре сошел с ума.

В то время, когда его разум ненадолго прояснялся, Эйзан постоянно искал способ, с помощью которого он смог бы отделить разум демона от его

собственного, но терпел неудачи. Даже жрецы Святого Кутберта, вечного врага Иуза, не смогли помочь эльфу. Маги страны, известной как Вечор, ухитрились подавить разум демона в теле Эйзана на несколько десятилетий. К сожалению, загадочный катаклизм уничтожил магов, вместе с их островом. Выжил только Эйзан.

Эйзан, безнадежно сошедший с ума от внезапного возвращения демона, решил попытаться освободить свой разум с помощью научных методов. Он построил дом, вдали от цивилизации. (Демон обеспечил постройку дома, тогда как эльфийская сущность Эйзана окружила его живой стеной из кустов ежевики.) После этого, он начал проводить эксперименты, с целью определить природу души. Все живые существа, которые попадали ему в руки, становились объектами экспериментов. Через некоторое время, Темные Силы перенесли Эйзана в Равенлофт.

Прошли месяцы, прежде чем Эйзан осознал, что все изменилось. Он и его дьявольская сторона обнаружили, что они оказались в странном месте, где люди поклонялись эльфу, как богу. Их внешность и одежда напомнили ему загадочных магов, и он назвал это место Вечором. Вскоре, Эйзан обнаружил, что земля готова исполнить любое его (и демона) желание.

Текущее состояние: Эйзан продолжает экспериментировать с душами, хотя он уже давно забыл, зачем он делает это. Большую часть времени, он проводит в своем особняке, над Визанизкими Утесами, покидает его только в том случае, если ему нужны новые образцы. Иногда, он проводит время во дворце пребывая в грезах и мечтах, в самом сердце своего домена. Единственным его развлечением, является изменение части своего домена, когда к нему приходит вдохновение. Но большую часть времени, он проводит, сконцентрировавшись на своих экспериментах. Причины их проведения меняются ежедневно, но Эйзан твердо помнит, что он должен раскрыть какой-то секрет, связанный с душой.

Недавно Туманы покинули границы Вечора, и дали ему возможность присоединиться к Ядру, как восточной границе Ночного Моря.

Закрытие Границ: Когда Эйзан желает закрыть домен, то каждый из тех, кто пытается покинуть его без разрешения Лорда, слышит невыносимый, безумный смех, который сводит с ума даже самым стойких героев. Каждый персонаж, который слышит этот смех, теряет одну единицу Мудрости каждый раунд. Потеря этого атрибута прекращается только тогда, когда персонаж вновь возвращается к центру домена. Мудрость восстанавливается по единице, за день. Мудрость персонажей, которые продолжают движение к границе, вскоре опустится до 0, и они потерпят поражение, так и не достигнув границ домена. Они сходят с ума, и никогда уже не восстановят потерянные единицы Мудрости.

Сражение: Эйзан обладает боевыми способностями эльфа (которые описаны в Приложении Два: Расы Персонажей, в конце этой книги). Кроме того, он творит заклинания, как дикий маг 12-ого уровня. Хотя Эйзан пользовался на Оэрте гораздо более дисциплинированной магической школой, темные силы даровали

ему новую форму магии. Ему больше не нужно запоминать заклинания, так как он может творить заклинания дикой магии, когда захочет (делая соответствующий бросок с помощью таблицы волны из Книги Магии (Tome of Magic).

Кроме того, земля даровала Эйзану бессмертие. Если он убит, его тело регенерирует все раны (включая дезинтеграцию) в течение двух недель после его смерти.

И, наконец, Эйзан может читать мысли всех разумных существ, которые находятся в его домене.

Острова Ужаса

Перевод: Ника Бельская, GEP (Сурань)

Многие из доменов Равенлофта независимо дрейфуют в Туманной Границе, формируя изолированные Острова Ужаса. Каждый из островов полностью окружен Туманами, и никак не связан (во всяком случае физически) с другими доменами. Новые Острова постоянно появляются и исчезают, и до сих пор не установлено, сколько их существует на самом деле.

Эта глава содержит информацию о Блуэтспуре, Г'Хенне, И'Касе, Калиднее, Нососе, Одиаре, Сурани и Воросткове.

Природа Островов

Острова Ужаса являются наиболее нестабильными доменами Демиплана. Со временем, большая часть Островных доменов стабилизируется. Но иногда, Лорд оказывается недостойным своего Острова. В таком случае, Остров прекращает свое существование, возвращаясь в Туманы, или на план, из которого он был вырван. Также, если Лорд показал себя воистину злобным и отвратительным существом, Остров может присоединиться к Ядру или к одному из Кластеров. В наиболее редких случаях, домен Ядра или Кластера мог стать изолированным в Туманах Островом.

Кажется, будто Великое Спряжение очень сильно воздействовало на Острова Ужаса. После его завершения, многие старейшие Острова внезапно собрались вместе, сформировав Кластеры. Отдельные Острова все еще плывут в Туманах, но многие из них очень сильно изменились.

Блуэтспур

Земля: Бывший домен Ядра, Блуэтспур, теперь стал унылым островом, медленно плывущим в Туманах. Кажется, будто некая страшная сила вырвала это странное место из земель Ядра. Из горной цепи Блуэтспура (бывшей некогда часть Балинокских Гор) выступают утесы, зависшие над землей под невообразимыми углами, бросая вызов законам гравитации. Каменные арки соединяют скалы на огромной высоте, а остроконечные скальные шпили вздымаются над окрестными скалами так, будто кто-то насильно вырвал их из толщи породы.

В этой земле никогда не светит солнце, и потому невозможно понять, день вокруг, или ночь. Тем не менее, "днем", на горизонте клубится алый сумрак, отбрасывающий на черную землю алые тени. Когда наступает "ночь", небо становится абсолютно черным, и огромные молнии начинают бить в бесплодную землю. Оставшийся под открытым небом, во время этого страшного шторма, может распрощаться с жизнью. Но тот, кто укрылся под землей, должен будет противостоять жестоким иллитидам.

Несмотря на то, что в горах течет множество ручьев, растительность Блуэтспура чахнет, из-за отсутствия солнечного света. Некоторые виды особо стойких грибов растут под скалами и в ущельях, но в основном, эта земля безжизненна и покрыта только голыми камнями.

Культурный Уровень: Чуждая человеческому разуму, форма домена темных веков.

Народ: В этом домене нет обычных людей. Единственными обитателями Блуэтспура являются иллитиды (известные так же, как поглотители разума), их рабы, и постоянно растущее количество вампиров-иллитидов.

Закон: Этим доменом правит могучее существо, известное как Бог-Мозг. Оно использует ментальное доминирование, для сохранения контроля над своими подданными.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует персонажей, родиной которых был бы Блуэтспур.

Заметные Личности: Высший Мастер Иллитид, метапсионик 20-ого уровня, все время пытается отыскать способ узурпировать власть, отобрав её у Бога-Мозга. Именно он и Лисса фон Зарович (родственница Страда) создали вампиров-иллитидов, одних из самых опасных обитателей этого домена.

Столкновения: Практически все вампиры-иллитиды уже погрузились в пучину безумия, но один из них сумел сохранить свой разум, что сделало его еще более опасным. Его имя Афейкифа, и этот необычный вампир описан в Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II.

Количество вампиров-иллитидов в Блуэтспуре постоянно растет. Из-за этого, персонажи, которые остаются на поверхности этого домена, имеют 25% два раза в день столкнуться с этими зловещими существами.

Вампир-Иллитид: AC 1; MV 12; HD 8+3; THACO 10 (8); #AT 4; Dmg 1d6+4 каждое щупальце + модификатор Силы; SA Сила вампира (18/76), поглощение энергии, мозговой взрыв; SD поглощение энергии, регенерация (3 hp/раунд); MR 90%; SZ M; ML 20; Int Нет (0); AL CE; XP 10,000.
Заметки: Один раз в раунд, проведя успешную атаку своими щупальцами, вампир-иллитд может поглотить два энергетических уровня своей жертвы. В случае успеха, он также восстанавливает 2 Хит Дайса хит-поинов, из нанесенного раньше урона (но не больше, чем первоначальное значение его хит-поинтов).

Показатели мозгового взрыва: конус с длиной 60' футов, шириной 5' футов при основании и 20' футов на конце. Иллитид может произвести его один раз в раунд. Жертва должна сделать спас-бросок против палочек с отрицательным модификатором –4. В противном случае, персонажа парализует на 1d6 раундов, и он должен сделать бросок безумия с отрицательным модификатором –4.

Характер: безумный.

Из-за электрических штормов, каждый персонаж, который остается на поверхности “ночью” должен в течение каждого раунда делать успешный спас-броски против магических посохов и палочек, чтобы увернуться от удара молнии. В противном случае, персонаж получает 8d6 единиц урона (он может сделать еще один спас-бросок; в случае успеха, он получает только половину урона). Герои могут укрыться под скалами, но в этом случае, у них не будет возможности дать отпор наступающему противнику (из-за отсутствия пространства для боя).

Живые поглотители разума выходят на поверхность очень редко. Тем не менее, использование магии в пределах домена может привлечь их внимание. Каждый раз, когда герой творит заклинание, он должен сделать процентный бросок, с шансом, который равен двоенному уровню создаваемого заклинания. В случае успешного броска, 2d6 иллитдов телепортируются в район, где находится партия в течение 1d4 раундов. Они обязательно попытаются подчинить себе противников, чтобы сделать их своими рабами.

Каждая ночь, проведенная в Блуэтспуре, также приносит спящему жуткие ночные кошмары. Герою снятся темные, отвратительные существа, выскальзывающие из-за окрестных скал и пожирающие все хорошее, что есть в его душе. После пробуждения, персонаж должен сделать бросок ужаса.

Дополнительная Информация: Приключение Мысли Тьмы содержит большее количество информации о Блуэтспуре и детально описывает события, в результате которых появились вампиры-иллитды.

Лорд Блуэтспура

Иллитид Бог-Мозг, Законно-Злой

Armor Class 10
Движение 18 (Sw)
Уровень/Хит Дайс 20
Хит-Поинты 99
THAC0 11
Кол-во атак 1
Урон/Атаки Смотри ниже
Особые атаки Псионика
Особые защиты Псионика
Магическая сопротивляемость Нет

Нам известно немногое об этой странной форме жизни, за исключением того, что она управляет Островом Блуэтспур. Считается, что его логово находится под Горой Макаб, где Бог-Мозг плавает в глубоком пруду, наполненном морской водой. Большинство считает его одним огромным разумом, хотя некоторые мудрецы говорят, что он состоит из множества меньших разумов, собранных вместе.

Предистория: За что именно был дарован этому существу домен – неизвестно.

Текущее состояние: Те, кому удалось покинуть Блуэтспур, рассказывают, будто Бог-Мозг постоянно вторгался в их разумы, оживляя все их самые темные мысли и тайные страхи. Возможно, лорд существует только благодаря другим разумным существам, очень немногие из которых обитают на Острове.

Лорд Блуэтспура прекрасно знает о планах Высшего Мастера Иллитида узурпировать власть и, кажется, с удовольствием наблюдает за своим непокорным слугой. Бог-Мозг знает, что у него хватит силы, чтобы сокрушить Высшего Мастера в любой момент, и потому нисколько не беспокоится о его планах.

Закрытие Границ: Никто никогда не видел, как домены этого домена закрывались – или, по крайней мере, не рассказывал об этом. Тем не менее, ходят слухи о том, что физические выходы из подземных колоний поглотителей разумов могут закрываться скалами.

Сражение: Бог-Мозг обладает неограниченным количеством Единиц Силы Псионика (Psionic Strength Points) и всегда достигает результата, полученного после броска мощи во всех науках и дисциплинах (смотрите Полное Приложение Псионика). Всякое физическое противостояние и спас-броски против сил лорда делаются с отрицательным модификатором – 10. Псионический контакт лорда всегда происходит автоматически, и никакие телепатические защиты, силы и устройства не могут предотвратить его.

Г’Хенна

Земля: Умирающий остров Г'Хенна управляется жрецами Жакаты, бога-зверя. Некогда находившийся в самом центре Ядра, этот домен был вырван оттуда во время Великого Спряжения и теперь существует в полной изоляции от других доменов, медленно дрейфуя в Туманах.

Ходят слухи о том, что Жаката, божество, почитаемое только в Г’Хенне, недавно посетил эти выжженные равнины в облике Пожирателя. Там, где он походил, оставались только разрушения и смерть.

В Г’Хенне – сухой и холодный климат, а земли этой пустынной страны покрыты скалами и бедны. Эту страну пересекают две реки и множество ручьев, которые оживают весной, превращаются в потоки грязи летом, и замерзают зимой. Фермеры борются с этой землей за то, чтобы вырастить на своих скудных полях хоть что-то, и стада животных вынуждены беспрестанно переходить из одного места в другое, в поисках корма. Зимой, которая продолжается пять месяцев, многие животные и крестьяне замерзают насмерть.

Зхукар, основной город Г’Хенны является религиозным и культурным центром этого королевства. Ягно Петровна, Старший Жрец Жакаты, правит этими землями, с высоты собора, возвышающегося над городом. Некогда, в этом городе проживало десять тысяч человек, но теперь, количество его жителей

уменьшилось до четырех тысяч. Шесть тысяч несчастных пали жертвами гнева Жакаты, или же были пожертвованы ему. Кроме того, производство основного товара Г'Хенны – прекрасного пива, варимого из ячменя и редких сортов трав, произраставших к северу от города, было прекращено, из-за прекращения поставок зерна из Фальковнии.

Вторым, и последним, городом Г'Хенны был Дервич. Этот некогда процветающий торговый город сейчас практически полностью заброшен. После разрыва всех связей с Ядром, здешняя торговля пришла в упадок, а все оставшиеся здесь жители были убиты Пожирателем. Теперь, от этого города остались одни руины, населенные фантомами.

В бесплодных Внешних Землях обитают одинокие фермеры и сообщества монгрельменов. Многие из этих сообществ были уничтожены во время недавнего бедствия.

Зимы Г'Хенны настолько суровы, что реки замерзают, и целые стада домашних животных умирают от холода. Но и весной ситуация не улучшается – начинаются наводнения и паводки, из-за снега, сходящего с гор, а люди начинают умирать от голода и болезней, так как зимние запасы подходят к концу. Местные жители называют это время "Сезоном Банкета Жакаты". Ягно говорит, что умершие в это время будут вечно пировать вместе с Жакатой, так же, как и все верующие.

Культурный Уровень: Античность.

Народ: Жители Г'Хенны бледны и худощавы, и у большинства из них редкие темные волосы. Взрослые мужчины отращивают бороды, завивая их в одну длинную косу. Женатые женщины должны прикрывать головы. Уважаемые простым народом представители церкви носят одежды ярких цветов, чаще всего красного, тогда как простые фермеры вынуждены носить серые лохмотья. Здесь говорят только на Балоке, хотя некоторые жители Зхукара знают и Фальковианский.

Все аспекты жизни Г'Хенны вращаются вокруг поклонения Жакате, единственной религии, существующей в этих землях. Поклонение этому богу требует от верующего многих жертв. Смерть от голода считается почетной смертью, так как считается, что умерший отдал свою жизнь Жакате. Семьи, желающие добиться расположения бога, должны избрать одного из своих родственников, который должен умереть от голода, в безмолвии наблюдая за тем, как остальные насыщаются.

Обычный дом жителя Г'Хенны заполнен религиозными артефактами. Чаша гостя является одним из самых ценных семейных предметов. Это кувшин, наполненный водой, и сделанный из черепа одного из членов семьи, принявшего смерть от голода во славу Жакаты, предлагается каждому гостю.

Люди Г'Хенны привыкли быть сдержанными и осторожными. Они видели так много смертей, что привыкли к ним. Они даже не называют своих детей до тех

пор, пока они не достигнут возраста шести лет, так как многие умирают еще в младенчестве.

Жители Г’Хенны относятся с уважение ко всем гостям их Острова, если, конечно же, они придерживаются кодекса Жакаты. Они ожидают от них непременного участия в регулярных голодовках. Поскольку тучность здесь считается богохульством, объемный персонаж будет получать отрицательные модификаторы бросков реакции, которые могут варьироваться от -1 до –3, в зависимости от его толщины.

Местные Игровые Персонажи: Герои, родиной которых является Г'Хенна, могут принадлежать к любому классу. Тем не менее, жрецы должны поклоняться Жакате Создателю. Они все еще верят, что Жаката одновременно является и Пожирателем и Создателем, хотя эта вера и была объявлена еретической самим Ягно, несколько лет назад. В результате этого, жрецы Создателя бежали из города и поселились в глуши. Кроме того, персонажи из Г’Хенны бесплатно получают навык выживания в пустыне.

Заметные Личности: Хотя Ягно и жречество продолжают властвовать над Г’Хенной, хитрая женщина, которую зовут Джакал, начала захватила контроль над частью Внешних Земель с помощью банды убийц и грабителей. Закаленная суровой жизнью, большую часть которой она провела во Внешних Землях, Джакал возглавляет смешанную банду, состоящую из людей, монгрельменов и кобольдов, командуя ею с базы, расположенной в сердце Г’Хенны. Она ненавидит абсолютно всех жрецов.

Закон: Ягно Петровна, Старший Жрец Жакаты, правит Г’Хенной. Он является и духовным, и политическим лидером этого домена. Жречество контролирует большую часть общества, и они фанатично верны Ягно. Они облачены в кожаную броню и вооружены бичами.

Вся пища, выращиваемая в Г’Хенне, немедленно переходит в руки церкви. Жрецы предлагают пищу богу-зверю, во время тайной церемонии, происходящей на рассвете, известной, как Разговор с Жакатой. (На самом деле, богу жертвуется только небольшая часть собранного, тогда как все остальное разделяется между самими жрецами и солдатами). Несмотря на то, что Жаката не принимает подношение, жрецы вновь повторяют эту же церемонию на закате, называя её Доля Жакаты. В Г’Хенне считается незаконным покупать или продавать еду. Это карается суровым наказанием: нарушитель заключается в тюрьму, и вынужден работать на благо королевство, получая очень скудное пропитание. Чаще всего, заключенные умирают задолго до освобождения. Жрецы также ищут тех, кто покланяется Жакате Создателю. Ягно верит, что именно эти еретики разозлили Пожирателя, который в наказание обрушил на Г’Хенну свой гнев, который воплотился в недавних разрушениях.

Еретиков превращают в монгрельменов во время особой церемонии, проводимой Ягно на вершинах высоких башен его собора. Во время обряда, человеческая сущность живого существа поглощается, и несчастный превращается в зверя. До сих пор еще ни один иностранец не подвергался

преображению, и еще ни одному несчастному не удавалось вернуть свой прежний облик.

Столкновения: Большая часть столкновений в Г'Хенне происходит с участием людей и монгрельменов (mongrelmen), а не обычных монстров. Эти люди могут быть крестьянами (90%), жрецами (5%), или бандитами Джакал (5%). Во Внешних Землях время от времени встречаются чанджелинги (changelings), гигантские насекомые и небольшие стаи волков.

В Г'Хенне часто бывают сильные снежные бури. Путешественники должны вовремя найти убежище, чтобы защититься от бури, но ходят слухи, будто их большая часть контролируется монгрельменами. Кроме того, высокая температура и недостаток деревьев угрожает солнечными ударами и обветриванием кожи.

Дополнительная информация: Г'Хенна очень подробно описывается в Кольце Тьмы. Это приключение фокусируется на периоде великих бедствий, когда существо, принимаемое за Жакату, ходило по земле.

Лорд Г'Хенны

Ягно Петровна

Человек, Жрец 11-ого уровня, Законно-Злой

Armor Class 10 **Сила** 13
Движение 12 **Ловкость** 11
Уровень/Хит Дайс 11 **Телосложение** 14
Хит-Поинты 45 **Интеллект** 12
THAC0 14 **Мудрость** 15
Кол-во атак 1 **Харизма** 18
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Преображающее прикосновение (смотри ниже)
Особые защиты Заклинания (7/5/4/3/2)
Магическая сопротивляемость Нет

У Ягно длинное, бледное и узкое лицо, с чертами, которые сильнее всего напоминают тонкие линии, чем объемные объекты. Его налитые кровью глаза сужены так, что видны только щелочки, а его тонкие губы постоянно складываются в широкую, скучную гримасу. Ягно всегда облачен в жреческие одежды. Чаще всего, это красные или оранжевые шелковые робы, которые носят все жрецы Г'Хенны, и обтягивающий капюшон, из-под которым видно только его лицо. Поверх капюшона он носит шляпу со странными, жесткими складками. Плетеный шнур, который вышит маленькими бусинками, свисает у него с левого плеча и проходит под его правой рукой, как обычный пояс. Самыми маленьким бусинами являются человеческие зубы.

Предистория: Семья Петровна жила в Баровии, когда эта земля была поглощена Туманами. Часть семейства погибла в Замке Равенлофт, но другим удалось скрыться в горах, осев вдали от зловещего замка. В конце концов, их изоляция привела к кровосмешению.

Ягно родился в 674, и еще в детстве, его родственники считали его безумным. Его братья часто унижали и били его. Одинокий, или прячущийся в углах, Ягно разговаривал с воображаемыми людьми и дрожал, перед созданными его воображением чудовищами. Когда ему исполнилось двадцать два, он построил в пещере алтарь и начал приносить на нем в жертву животных, посвящая эти жертвоприношения Жакате, несуществующему богу, которому Ягно решил посвятить всю свою жизнь. Но когда через пять лет, он попытался сделать то же самое с новорожденным ребенком своей собственной сестры, его семья загнала его в Туманы. Равенлофт принял Ягно и создал для него землю, в которой он мог бы продолжать то, чем он занимался в Баровии – служить фальшивому богу, который был создан его же воображением.

Вскоре после прибытия в Г'Хенну, Ягно начали мучить сомнения в отношении Жакаты. Он удивлялся тому, что его божество никогда не обращалось к нему, и, в конце концов, решил нанять мага, который клялся в том, что обладает силой призвать Жакату. На самом деле, маг призвал налфешнии (nalfeshnee), демона, которого звали Малистрой. Малистрой заявил, что Жаката – ложь, и что он никогда не существовал. Ягно пришел в дикую ярость: он убил мага, и оставил демона запертым в магическом круге.

Спустя пять лет, Малистрой вырвался на свободу и попытался захватить Г'Хенну и одновременно убить Ягно, в результате чего земли домена сильно пострадали. Ягно смог уничтожить демона, но на земле Г'Хенны все еще сохранились следы великой битвы. До сих пор, Ягно верил, что его победа была доказательством существования Жакаты, но его вера просуществовала не долго.

Текущее состояние: Ягно верит, что он является пророком Жакаты, и что весь его домен был создан благодаря его верному служению несуществующему божеству. Тем не менее, продолжительная изоляция Г'Хенны от Ядра Равенлофта, продолжает усиливать сомнения Ягно. Он все еще страшится того, что Малистрой сказал правду, и что Жаката действительно не существует. Чтобы скрыть свои растущие сомнения, Ягно стал еще более фанатично и отчаянно убеждать себя и других в истинности своей выдуманной веры.

Закрытие Границ: Когда Ягно хочет закрыть свой домен, то перед каждым персонажей, который находится в радиусе 100 футов от границы, появляется стена ухмыляющихся звериных черепов. Высота этой стены не поддается описанию, и даже самая могучая магия и самые мощные мускулы не могут преодолеть её. Как только герои вновь поворачивают в глубь Г'Хенны, стена исчезает.

Сражение: Ягно Петровна является жрецом Жакаты 11-ого уровня и мастерски владеет кинжалом. (Жакаты не существует; заклинания Ягно дарует сам Равенлофт). Он имеет доступ к таким сферам, как общая, очарования, сражения, элементальная, лечения (только обратные версии лечебных заклинаний) и призывания.

Все остальные способности лорда Г'Хенны зависят от великого Алтаря, который находится на вершине храма. Для того, чтобы использовать их, Ягно

должен находиться в радиусе ста ярдов от Алтаря (или его части). Но для того, чтобы использовать их против неверующих, Ягно должен собрать перед этим толпу прихожан, которые должны поддержать его своей верой.

Находясь возле Алтаря, Ягно может очаровывать массы людей. Каждый, кто слушает его проповедь дольше, чем один турн должен сделать успешный спас-бросок против заклинания или поддаться эффектам заклинания очарования. Для местных жителей, продолжительность воздействия удваивается, тогда как для новоприбывших она наоборот уменьшается: Месяцы становятся неделями, недели становятся днями, а дни – часами.

Он также обладает специальной способностью, которая позволяет ему превращать гуманоидов в монгрельменов (смотрите *Книгу Монстров*). Он может делать это три раза в день, просто проводя пальцами по груди и лбу несчастных. У его жертв нет права на спас-бросок. В любую секунду, Ягно может обратить этот процесс вспять одним своим прикосновением, но он еще никогда не делал этого. Единственным способом спасти его жертв является сотворение на них заклинания *снятия проклятья*, во время снежной бури или с помощью заклинания *превратить других*. Но эта способность может воздействовать только на тех, кто верит в Жакату. Чаще всего монгрельмены, созданные Ягно, убегают в пустоши и леса, где скрываются от цивилизации.

И, наконец, Ягно получает положительный модификатор +3 к своему Классу Защиты и спас-броскам, находясь в зоне действия Высшего Алтаря. Алтарь также регенерирует по одному хит-поинту Ягно в течение каждого турна.

И'Кас

Земля: И'Кас – это домен затененных лесов, где небо всегда остается серым, из-за клубящихся туч. Тсьен живет во Дворце Костей, огромном замке, построенном из костей друзей её дочерей. Она также сделала ковры, из их волос, вырвав волосы их плоти, и покрасила стены и кровью, которую так любили три её злобных дочери: Стон, Ненависть и Злоба.

Вокруг Дворца Костей построены четыре храма, в каждом из которых находится один из нечестивых колоколов Тсьен, в которых заточены души её дочерей. Это Колокол Судьбы, Колокол Разногласия, Колокол Предательства и Колокол Плача. Если Тсьен и её злобные дочери когда-либо будут убиты, то убийцам сначала необходимо будет уничтожить колокола (что можно сделать только заклинаниями дезинтеграции, ограниченного желания и желания). Как только все четыре колокола будут уничтожены, Тсьен вновь станет смертной. Колокола начинают звенеть, как только кто-то, за исключением Тсьен, приближается к ним ближе, чем на 90 футов. Этого можно избежать только с помощью заклинания *молчание*. Все колокола обладают защитными способностями, которые подобны способностям монстров с 16 Хит Дайсами.

Звон Колокола Судьбы призывает одного тролля в течение каждого раунда. Если этот колокол будет уничтожен, то Стон потеряет свою неуязвимость. Колокол Разногласия звонит настолько громко и беспорядочно, что все вокруг него теряет разум. Герой, оказавшийся в пределах 90 футов от Колокола должен

сделать успешный спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –2, или впасть в состояние берсеркера, атакуя ближайшее живое существо. Если кто-то уничтожит этот колокол, то Ненависть также утратит свою неуязвимость. Колокол Предательства испускает холодный похоронный звон. Он охраняется четырьмя Равенлофтовскими элементалами (смотри Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II), которые возникают рядом с ним тогда, когда колокол начинает звенеть. Каждый удар колокола исцеляет десять хит-поинтов любому раненному элементалу и наносит урон в три хит-поинта всем их врагам в радиусе 90 футов. Когда этот колокол будет уничтожен, то Злоба утратит свое бессмертие.

В Колоколе Плача находится душа доброй дочери Тсьен, которую звали Соловей. Этот колокол начинает звенеть, когда любое существо с мировозрением, отличным от доброго, приближается к нему ближе, чем на 90 футов (за исключением Тсьен Чанг). Его звон наносит 3d6 единиц урона, причем урон удваивается для нежити и существ с низших планов. При этом, колокол не наносит вреда существам с добрым мировозрением.

Смертное тело Соловья, которая стала нимфой, спрятано на вершине высокой башни, построенной из вещества, напоминающего паутину (Тсьен утверждает, что построила башню из нарушенных мужских обещаний "). Но песня Соловья все еще летит с вершины башни, вызывая у слушающих её – печаль и восхищение. Она также может силой своей воли воссоздавать себя, благодаря чему она становится живой песней. В этой дрожащем эфирном облике, она часто странствует по И'Касу, невольно заманивая мужчин в логово её отвратительной матери. Ступени, которые ведут в Башню Нарушенных Обещаний, не имеют конца. Единственным способом попасть в башню является следующий способ. Необходимо встретиться с Соловьем, когда она странствует в облике живой песни, убедить её превратиться в птицу, и взлететь на её спине на вершину башни.

За храмами находятся четыре рощи, которые охраняют вход в И'Кас. В каждой роще растет заколдованное фруктовое дерево, которое охраняют злые треанты. Попробовавший плод с Древа Голодающих, должен сделать успешный спас-бросок против яда, или подчиниться его злобной воле. В результате этого, несчастный будет с оружием в руках противостоять каждому, кто попытается убедить его не есть больше этих плодов. У дерева вечно сражаются дюжины, так как каждый погибший в этом сражении немедленно восстает из мертвых. Тот, кто подходит к Дереву Бесконечной Печали ближе, чем на 90 футов, должен сделать успешный спас-бросок против парализации и упасть у его подножья в слезах. Эти несчастные навсегда остаются здесь, питаясь только листьями с проклятого дерева. Дерево Яда является особенно ядовитым апельсиновым деревом. Каждый, кто пробует его плоды, должен сделать успешный спас-бросок против яда с отрицательным модификатором –6 или умереть на месте; даже сделавший успешный спас-бросок персонаж навсегда теряет 1d6 хит-поинтов. Разум того, кто съел плод Древа Мышей, наполняется злобными планами и мыслями. Он должен сделать успешный спас-бросок против заклинания или стать хаотично-злым на четыре дня. Кроме того, этот же спас-бросок необходимо делать всякий раз, когда персонаж совершает злой

поступок. Если хотя бы один из спас-бросков проваливается, то это мировозрение остается у героя навсегда.

Культурный Уровень: Античность.

Народ: Никто не живет в И'Касе, за исключением Тсьен Чанг, её отвратительных дочерей и тех несчастных, кого заманили в ловушку магические рощи.

Закон: Этой землей правит Тсьен Чанг, злобная волшебница, имя которой в Кара-Туре стало синонимом слова *зло*.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует героев, родиной которых был бы И'Кас.

Столкновения: Четыре рощи представляют собой немалую опасность для всех, кто оказался в этом домене. Злые треанты немедленно нападут на тех, кто пытается навредить рощам или просто вмешивается в их обычное существование. Все персонажи, оказавшиеся в И'Касе, должны воздать великие почести Тсьен, принеся к её трону богатые дары, или же погибнуть. Но часто, она просто убивает всех мужчин, которые оказываются в пределах её досягаемости.

Дополнительная Информация: И'Кас детально описан в приложении *Острова Террора.*

Лорд И'Каса

Тсьен Чанг

Человек, Некромант 20-ого уровня, Нейтрально-Злая

Armor Class 7 **Сила** 11
Движение 12 **Ловкость** 17
Уровень/Хит Дайс 20 **Телосложение** 15
Хит-поинты 45 **Интеллект** 20
THAC0 14 **Мудрость** 18
Кол-во атак 1 **Харизма** 15
Урон/Атаки 1d4 (кинжал)
Особые атаки Заклинания (6/6/6/6/6/5/4/4/3)
Особые защиты Заклинания
Магическая сопротивляемость Нет

Тсьен Чанг – это злобная волшебница, которая привыкла к тому, что все мужчины беспрекословно подчиняются ей или умирают от её же рук.

Предистория: Зло могучей колдуньи Тсьен Чанг перешло по наследству только к трем её дочерям. Сердце четвертой было настолько добрым, и дух её был так чист, что её мать и сестры не могли выносить её существования. Они попытались избить её до смерти, а потом заточили несчастную в Башню Нарушенных Обещаний. Именно из-за этого, Туманы и поглотили И'Кас.

Текущее состояние: Тсьен Чанг уже очень долго питает патологическую ненависть к мужчинам и не допустит, чтобы один из них жил в И'Касе, если конечно же он не поклянется ей в верности и не преподнесет ценный дар.Но даже если мужчина сделает это, то ему не суждено прожить долго, так как три злобных сестры, с помощью своей поразительной красоты (обретенной благодаря заклинанию *превратить себя*) соблазнят его и убьют, во славу своей матери. Они уже стали ведьмами, и их можно убить, только разрушив колокола.

Закрытие Границ: Хотя Тсьен не любит незваных гостей, попадающих в её домен, кажется, будто она не может закрывать его границы.

Сражение: Так как Тсьен ненавидит гостей, она, скорее всего, попытается уничтожить всех, кто окажется в её домене. До тех пор, пока не будут уничтожены четыре колокола, она будет возрождаться через три раунда после своей смерти с полными хит-поинтами и всеми запомненными заклинаниями. В магической книге Тсьен есть заклинания всех магических школ, за исключением школ иллюзий и зачарования/очарования.

Тсьен также может превращаться в злобного треанта, со следующими показателями:

Тсьен Чанг (злой треант): AC -3; MV 12; HD 12; hp 96; THACO 6; #AT 2; Dmg 4d6 (+8 модификатор Силы)/4d6 (+8 модификатор Силы); SA сжатие ветвями(может одновременно атаковать четырех противников; для каждой ветви необходим отдельный бросок атаки; захваченные жертвы могут только пытаться освободиться; у каждой ветви 16 hp), брызги желчи (наносит 10d10 единиц кислотного урона отдельной цели, спас-бросок против яда делается о отрицательным модификатором –2, для получения половины урона); SD необходимо +2 или лучшее магическое оружие для нанесения урона; AL NE.

Калидней

Земля: Погода Калиднея признает только крайности. В течение дня, огромное красное солнце сияет над этой землей, благодаря чему температура поднимается до ста пятнадцати градусов Фаренгейта и выше. В ночном небе сияют три зеленоватых луны, а температура почти достигает точки замерзания.

Выжить в Калиднее будет сложно даже самому подготовленному герою. Воду можно найти только в Калиднее или Артан-Аке. Над песками постоянно веет ветер, который забивает им глаза путешественников и оставляет жгучие царапины на их коже.

Город Калидней является величественным местом, в котором некогда проживало пятнадцать тысяч человек, хотя теперь, он почти обезлюднел. Здесь живет около двадцати трех сотен душ. В центре Калиднея возвышается зиккурат, огромное здание, высота которого превышает сотню футов, и который окружен дворцовым комплексом. Это единственное городское здание, которое находится в хорошем состоянии, и в котором обитает правитель этих земель и

король-колдун Калид-Ма. Несмотря на отчаянные усилия жителей Калиднея, поля, которые окружают город, приносят только скудные урожаи.

В Артан-Аке проживает всего две сотни людей, хотя это поселение окружено плодороднейшими землями домена. Примерно две третьих продуктов, которые выращиваются здесь, отправляются в Калидней, чтобы прокормить горожан. Жители Артан-Ака делают это не по своей воле: время от времени, в селение наведываются воинские отряды, которые сопровождают караваны. Многие обитатели Артан-Ака голодают, чтобы прокормить жителей Калиднея.

Калидней – это остров, окруженный зыбучими песками. Местные жители называют его Морем Ила, и путешествовать по его поверхности очень сложно. Для того, чтобы пересечь Море Ила необходимо специальное снаряжение (лыжи, или обувь, напоминающая снегоступы). Туманы возникают в Калиднее только по ночам, поднимаясь из ила, который окружает домен.

Культурный Уровень: Античность (Примечание: Обитатели Калиднея не изготавливают металлическое оружие, предпочитая использовать камень, кость или обсидиан. Это объясняется не отсутствием знаний, а недостатком металла. В Калиднее метал является еще большей редкостью, чем вода).

Народ: У жителей Калиднея светлая кожа, а цвет их волос варьируется от черного до светло-рыжего. Они предпочитают легкую одежду, и юбки, вместе с жилетами, являются наиболее распространенной одеждой, как мужчин, так и женщин. Люди часто надевают маски или вуали, чтобы защитить лица и глаза от песчаных бурь, которые возникают в различных частях домена.

Среди жителей Калиднея достаточно часто встречаются психоники. Можно сказать, что отсутствие психонического таланта, считается в этом домене недостатком, почти физическим отклонением. С другой стороны, магов здесь не любят, и на тех, кто выдал свои магические способности, часто устраиваются настоящие охоты, которые завершаются только со смертью мага. Это объясняется тем, что магия вытянула жизнь из земли Калиднея. *(Великие магические войны, бушевавшие на Атхасе, действительно уничтожили всю зелень на планете, так как здешние маги получали свою магическую силу от живых существ, вытягивая её из земли. Именно из-за этого, весь мир Темного Солнца представляет собой огромную пустыню. Примечание переводчика).*

Вода здесь ценится дороже золота. Плевок здесь считается смертельным оскорблением, а плач – выражением страшнейшего горя.

Жители этого домена не почитают богов, за исключением Калид-Ма, короля-колдуна, которые даровал магические способности его слугам, темпларам. Другие жрецы встречаются в Калиднее очень редко, и чаще всего они поклоняются элементальным силам.

Обитатели Артан-Ака ненавидят горожан. Жители этой маленькой деревеньки считают, что власть, принадлежащая Калид-Ма, была узурпирована верховным templаром Тсакок-Ан. Хотя они никогда не любили короля-колдуна, в своих нынешних проблемах они обвиняют templара. Они с открытыми объятьями

встречают повстанцев и отступников, но "подполье" пронизано шпионами templara.

Сражения на арене являются любимым развлечением людей Калиднея. Раз в неделю, преступники сражаются друг с другом, чтобы развеселить свободных людей.

Местные Игровые Персонажи: Калидней первоначально принадлежал к сеттингу Темного Солнца, и потому, игроки должны создавать персонажей, родиной которых является этот домен, используя правила этого сеттинга. Здесь обитают все расы Темного Солнца, за исключением три-криинов. Необходимо только заметить, что осквернители (defilers) должны делать броски всякий раз, когда творят заклинание. Процентная вероятность того, что это привлечет внимание темных сил, равняется уровню заклинания.

Заметные Личности: Баньши посещает пустоши, которые раскинулись между городом и Артан-Аком. Известная, как Уран-Тор, она была эльфийским templarom, которая верно служила Тсакок-Ан и заплатила жизнью за свою верность.

Закон: Калид-Ма, является некоронованным владыкой Калиднея, и здешние жители почитают его, как бога. Тем не менее, он живет в одиночестве уже более двадцати лет. Верная ему глава templarов, полу-эльфийка Тсакок-Ан является единственным обитателем Калиднея, который встречается с ним, и она следит за тем, чтобы его приказы исполнялись беспрекословно.

Столкновения: Калиднейцев можно встретить в обоих поселениях. В городе, у персонажей есть 40% шанс столкнуться с templarами, которые попытаются задержать всех иностранцев, чтобы Тсакок-Ан смогла допросить их и, возможно, отправить их на боевые арены. Тем немногие дикие животные, которые некогда жили в этом домене, уже практически исчезли.

Дополнительная информация: Сеттинг ТЕМНОГО СОЛНЦА детально описывает выжженный солнцем мир Атхас, отражением которого является Калидней.

Лорд Калиднея

Тсакок-Ан

Полу-Эльф, Теплар 12-ого уровня/Псионик 12-ого уровня, Законно-Злая.

Armor Class 10 **Сила** 9
Движение 12 **Ловкость** 13
Уровень/Хит Дайс 12 **Телосложение** 12
Хит-Поинты 45 **Интеллект** 14
THAC0 14 **Мудрость** 16
Кол-во атак 1 **Харизма** 13
Урон/Атаки 1d6-1 (костяная дубинка)
Особые атаки Высасывание жизни, заклинания жреца (8/7/5/3/2)
Особые защиты Заклинания жреца
Магическая сопротивляемость Nil

PSP 143
Психокинетика: телекинез, баллистическая атака молекулярные манипуляции
Психометаболизм: близость к животному, адреналиновый контроль, контроль над телом, тело-доспех, элементальная регуляция
Психопротация: телепортация, межпространственная дверь, условный телепорт **Телепатия (основная):** доминирование (+1), зонд, связь разумов, скрытие мыслей, контакт, эго-кнут, инсинуация, невидимость (+1), ментальная преграда, вызов фобии.
Защитные Способности: пустой разум, мысленный щит, ментальный барьер, башня железной воли, крепость интеллекта

Рост Тсакок-Ан – шесть футов, и она является типичной полу-эльфийкой. У неё длинные черные волосы, которые выгодно акцентируют внимание на её желтых глазах.

Как и многие другие жители Атхаса она закрывает лицо. Маска, украшенная драгоценными камнями, закрывает верхнюю часть её лица. В ней пробиты два отверстия для глаз и еще одно для носа. Её головной убор очень красив, и тройной гребень проходит над её головой, а потом изящно спускается на спину. Свободные, бриллиантово-белые одежды облегают её тело. Она носит с собой костяное копье, украшенное символами и рунами, которое считается символом её общественного положения, хотя это не так.

Предистория: Когда-то, в мире Атхас существовал великий город, Калидней, которым правил жестокий король-колдун Калид-Ма. Он был известен своими суровыми законами, и еще более суровыми наказаниями. Даже его собственные темплары – мужчины и женщины, которые служили ему, как стражники и религиозные лидеры – подчинялись его законам. И потому, у Калиднея была репутация города со строгими, но честными законами, что было достаточно необычным в Атхасе.

Самым верным темпларом короля была Тсакок-Ан. Эта порочная женщина сохраняла свой пост благодаря фанатичному выполнению всех приказов владыки, и постоянному восхвалению его достоинств, что льстило тщеславию жестокого короля. Она делала это с легкостью, так как любили короля-колдуна превыше всего на свете.

Король-колдун Калинея считался одним из величайших мастеров магии осквернения (вид магии на Атхасе, когда заклинатель творит заклинания, вытягивая жизненную энергию из окружающей его земли). Он был так умел и могуч, что другие короли-колдуны боялись его, и решили уничтожить владыку Калиднея.

Тсакок-Ан узнала об их заговоре. Но вместо того, чтобы рассказать своему королю о заговоре, Тсакок-Ан решили спасти его самостоятельно и заслужить его вечную благодарность. Обезумев от мысли, что может потерять его, она обратилась к магическим книгам, которые хранились во дворце короля, желая ускорить процесс, который уже происходил с королем – процесс превращения в Дракона Атхаса, самого могущественного существа на планете. Цена должна была быть высокой, но она не задумываясь решила уплатить её.

Когда Калид-Ма закончил ночную церемонию, которая была частью его постепенного преображения в Дракона, Тсакок-Ан привела свою семью на вершину зиккурата короля-колдуна. Одного за другим она жестоко убила их. Кровь её собственной матери текла по каменным плитам зиккурата, пока Калид-Ма заканчивал ритуал в своих палатах, несколькими этажами ниже. Из города, лежащего под храмом раздались крики муки и боли, когда зиккурат начал разрушаться, и волны магии осквернения вырвались из его вершины. Жизненная сила людей Калиднея была выпита до дна. Тсакок-Ан рыдала на вершине рушащегося здания, зная, что что-то произошло не так. Она знала, что зиккурат не должен был разрушаться, никто не должен был умирать, а её король должен был стать Драконом.

Тсакок-Ан очнулась на вершине разрушенного зиккурата, потеряв сознание после удара одного из падающих камней. Казалось, что на улицах Калиднея не осталось ничего живого. Но, взобравшись на вершину одной из башен дворца, она заметила, что в различных концах города все еще поднимается дым и горит огонь. Посмотрев вдаль, она обнаружила, что Калидней находится на плато, посреди моря ила. Вокруг не было других земель.

Через месяц работ в развалинах зиккурата, Тсакок-Ан обнаружила своего любимого, которых находился в одном из подземных коридоров. Тело Калид-Ма осталось таким же, но он спал, и его сон был вечным.

Текущее состояние: Ничто не может пробудить Калид-Ма до тех пор, пока сама Тсакок-Ан не захочет, чтобы он проснулся. В данный момент, Калид-Ма принадлежит только Тсакок-Ан. Тем не менее, теперь она лишена его покровительства, и победная улыбка темплара отравляется вкусом горького пепла во рту.

Из-за своей природы осквернителя, даже спящий Калид-Ма инстинктивно высасывает жизненную энергию из окружающих его земель, чтобы поддерживать свое существование. Если это будет продолжаться, то, в конце концов, Калидней превратится в домен пепла и безжизненных костей.

Чтобы сохранить оставшиеся плодородные земли Калиднея, Тсакок-Ан устраивает регулярные гладиаторские бои на городской арене. Она заметила, что жизненная энергия тех, кто погиб на арене, поддерживает силы Калид-Ма. До тех пор, пока он питается ею, Калидней остается в безопасности, так же, как и Тсакок-Ан.

Тсакок-Ан боится магов, в особенности осквернителей. Если могучий осквернитель сотворит достаточное количество заклинаний, то истощенная экологическая система Калиднея может погибнуть. Так как каждый маг является потенциальным осквернителем, она посылает все волшебников умирать на арену.

Закрытие Границ: Тсакок-Ан может создавать мерцающую стену тепла, которая углубляется в Море Ила на сотню футов. Пройдя первые десять футов стены, каждое существо получает 1d6 единиц урона. Следующие десять футов

наносят 2d6 единиц урона и так далее. Существа, обладающие иммунитетом к огню или теплу, получают на два кубика урона меньше.

Сражение: Тсакок-Ан является опытным жрецом и психиком. У неё нет, каких-либо других способностей.

Нососс

Земля: Это один из самых отвратительных доменов Равенлофта. Когда Туманы поднялись над этой землей, никто даже не заметил этого: дым от заводов и печей, в которых сжигали уголь, плотной стеной уже висел над Нососом. Гниющий навоз, вонючие сточные воды и огромные кучи мусора толстым слоем покрывали улицы города Нососс, который занимает большую часть домена. Все в этом домене покрыто желто-серым налетом, и сотни дымоходов целыми днями выбрасывают в воздух все новые и новые порции дыма.

В окрестностях города возвышаются целые горы разлагающегося мусора, включая тела заболевших горожан. В нескольких, обнесенных стенами особняках, еще сохранились покрытые зеленью районы, в которых еще нет мусора, но даже в них уже чувствуется зловоние.

Культурный уровень: Ренессас.

Народ: Шесть тысяч жителей Нососса в основном имеют бледную кожу, голубые глаза и светлые волосы. Это мелочные и беспокойные люди, которые даже не думают о судьбах других, заботясь только о себе. Они часто поступают жестоко и необдуманно, просто ради своего собственного удовольствия.

Одним из способов взобраться по социальной лестнице Нососса является посещение балов-маскарадов, которые часто устраивают богачи. Несмотря на то, что туда приглашают только богатых и уважаемых людей, бедняки также часто пытаются проскользнуть туда. Чаще всего, их узнают по отвратительному запаху, исходящему от их тел, но некоторые специально моются, чтобы остаться незамеченными. Представители высших классов очень боятся их, так как считают, будто все бедняки заражены страшными неизлечимыми болезнями.

Закон: Закон Нососса устанавливается по желанию богачей. Можно сказать, что в этих землях царит анархия. Бедняки предоставлены самому себе, и богатые слои населения вспоминают о них только тогда, когда они нужны им. Охранники представителей высшего класса готовы выполнить любой приказ их владык.

Местные Игровые Персонажи: Все расы и классы, которые могут существовать в Равенлофте, доступны для героев из Нососса. Существует 20% вероятность того, что они принадлежат к высшему классу, и из-за этого очень боятся болезней. В результате этого, они должны делать броски страха (с модификатором +2) всякий раз, когда сталкиваются с больным существом. Тем

не менее, герои из высших классов Нососа также получают двойное количество начального капитала. Персонажи, принадлежащие к низшим классам, получают отрицательный модификатор –1 к своей Харизме, так как запах гниющего мусора навсегда впитался в их тела, несмотря на всю их личную гигиену. Из-за постоянного пребывания в чрезвычайно вредной окружающей среде, представители низших классов научились противостоять множеству различных болезней. Благодаря этому, они делают спас-броски против яда с модификатором +1, когда сталкиваются с различными видами инфекций, включая бактерий и вирусов.

Столкновения: В городе Носос персонажи могут столкнуться с гигантскими крысами, отугхами, паразитами и другими, разносящими заболевания существами. Возле огромных куч мусора за городом, героям придется противостоять зомби-каннибалам, гниющими сталкерами и гейстами. Кроме того, в этом городе обитает быстро растущая популяция верекрыс.

Дополнительная Информация: Детальное описание Нососа и его лорда представлено в приложении Острова Террора.

Лорд Нососа

Малус Скелерис

Человек, Воин 1-ого уровня, Нейтрально-Злой

Armor Class 9
Движение 12
Уровень/Хит Дайс 1
Хит-Поинты 14
THAC0 19
Кол-во атак 1
Урон/Атаки 1d6 (короткий меч)
Особые атаки Болезнь
Особые защиты Очарование
Магическая сопротивляемость 20%

Сила 13
Ловкость 15
Телосложение 13
Интеллект 19
Мудрость 15
Харизма 20

У этого прекрасного юноши короткие, аккуратно подстриженные волосы и красивая дорогая одежда. Он выглядит совершенно беззаботным и на его губах всегда играет легкая, иногда раздраженная усмешка, и кажется, будто он слегка поддразнивает весь остальной мир.

Предистория: Малус Скелерис – был сыном двух друидов, которые должны были оберегать один и тот же район леса. Его мать умерла, когда он был еще младенцем, и о ребенке заботился только отец. Жизнь друида не бывает размеренной и спокойной, и потому, у его отца не было времени на то, чтобы научить сына дисциплине и верности.

Взрослея, Малус все сильнее и сильнее ненавидел своего отца, и даже пытался убить его, изучая трактаты друидов в поисках надежного способа избавиться от отца раз и навсегда. Не будучи уверенным в том, что на него подействует яд, Малус остановится на болезни. Когда его отец защищал лес от жестоких

торговцев и лесорубов (нанятых Малусом), он заразил ложе своего отца с помощью одеял, в которых заворачивали больных и умерших от проказы. Когда на следующее утро его отец проснулся, крича от нестерпимой боли, Малус просто сидел и наблюдал за тем, как он бьется в агонии. А потом, он решил уничтожить его лес.

Текущее состояние: Даже убив своего отца, Малус чувствует, что ему никогда не удастся достаточное количество живой природы, чтобы отомстить своим родителям. Кроме того, уничтожив все леса вокруг Нососа, ему больше практически нечего уничтожать. Теперь он сфокусировал свое внимание на достаточно прибыльных угольных шахтах и торговле с другими доменами. Хотя его домен со всех сторон окружен Туманами, кажется, будто торговцы из Нососа с легкостью выходят в Море Печалей и Ночное Море.

Малус Селерис обожает болезни и знает о них больше, чем кто-либо другой в пределах Демиплана. Ходят слухи, будто он специально допускает распространение инфекций в Нососе, чтобы наблюдать за их воздействием на других людей. Некоторые считают, что он сам может создавать новые болезни.

Закрытие Границ: Когда Малус желает закрыть границы своего домена, то вокруг него поднимаются горы отвратительного мусора. Высота этих куч гнили превышает 75 футов, и, кроме того, по ним невозможно взобраться, так как на смельчака мгновенно обрушится мусорная лавина. Острые края черепков и костей, которые часто встречаются среди мусора, наносят 1d6 единиц урона за каждый фут восхождения, проникая даже через магическую защиту. Кроме того, беглецы должны сделать спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –4, или же перенести эффекты наиболее неприятного варианта заклинания *вызвать болезнь*. Того, кто каким-то чудом добрался до вершины, сбрасывают вниз могучие ветра (без спас-броска), и он получает 8d6 единиц урона.

Сражение: Малус не обладает выдающимися магическими способностями, и не такой уж хороший боец. Его сила в его интеллекте, проницательности и умении устраивать сделки. Когда кажется, будто сражения уже не избежать, Малус использует свою способность очаровывать. Жертва очарования должна сделать успешный спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –4, или же стать его верной слугой на 1d4 дня. Хотя использование этой способности вызывает у него дикую головную боль, которая продолжается еще несколько часов после этого, он может очаровывать людей неограниченное количество раз. При необходимости, он также может использовать свои способности вызывать болезни. Эта способность похожа на заклинание жреца *вызвать болезнь* (изнуряющую), но в пять раз сильнее. Результаты заражения проявляются сразу же, и если Малус не согласится исцелить несчастного, то излечить его можно будет только с помощью заклинаний *желание* и *ограниченное желание*.

Одиара

Земля: Этот крошечный Остров состоит из одной деревеньки. Туманы постоянно окружают его, и туман висит прямо на уровне крыш. Никогда не развеивая эту пелену полностью, бледное солнце показывается на небе только в течение шести часов, после чего весь домен погружается во тьму.

Большая часть зданий состоит из двух этажей. Хотя в основном они все побелены, краска уже давно слетела с многих зданий, открыв серую, гниющую древесину, которая скрывалась под ней. Зияющие дыры в большей части крыш, позволяют заглянуть во внутреннюю часть дома. Хотя в Одиаре множество садов, за которыми постоянно следят и которых заботятся, местные овощи и фрукты очень маленькие и невкусные.

На площади, в самом сердце деревни, находится фонтан, с женской статуей. В её глазах – печаль, а руках, она держит марионетку, прижимая её к груди, как ребенка. С одной стороны площади нет домов – только сожженные руины.

Культурный уровень: Средневековье. (Примечание: Перед тем, как стать Островом Ужаса, это сообщество находилось на уровне Ренессанса, и потому, в Одиаре можно обнаружить неиспользуемые предметы, которые принадлежат к более высокому культурному уровню).

Народ: Все население Одиары состоит из 51 одного юноши и девушки, возраст которых варьируется от двенадцати до двадцати пяти лет, хотя здесь живет несколько младенцев и подростков. Они подтянуты и худощавы – некоторые даже очень худые – и все чувствуют себя хорошо. Этот домен был вырван Туманами из Готической Земли и здесь говорят на Итальянском. Большая часть героев, которые окажутся на этом острове, должны будут использовать магию, чтобы понять местных жителей, или чтобы они поняли их.

Люди, появившиеся из Туманов будут встречены с сочувствием, и тихими советами уходить, как можно быстрее. Как только языковой барьер будет побежден, они узнают, что десять лет назад, игрушки в этом селении ожили, и убили всех взрослых. Самая могучая из этих игрушек, Малигно, все еще существует. Он прячется где-то в деревне, появляясь только для того, чтобы убить путешественников, оказавшихся в Одиаре.

Местные Игровые Персонажи: Жители Одиары не получают образования. Из-за этого, они не могут быть магами или жрецами. Кроме того, неоружейные навыки, которые требуют длительного обучения, также будут недоступными для них. (Тем не менее, ремесленные навыки доступны им, так как многие дети учились у своих родителей). Получение навыка Чтения и Письма жителями Одиары, требует затраты сразу двух слотов навыков. В начале игры, они могут говорить только на Итальянском, но во время игры они смогут овладеть другими языками. Урбанистическая природа Одиары также исключает появление рейнджеров.

Заметные Личности: Селением правят Джиселле Велутто (восемнадцать лет) и её муж Рудольфо (двадцать один год). В данный момент они ожидают появления своего первого ребенка. Они являются ворами 1-ого уровня.. Джиселле очень красива, но при этом достаточно угрюма и поглощена собой. О

Рудольфо ходят странные и зловещие слухи, хотя на самом деле он просто отстранился от окружающего мира.
Джузеппе, игрушечник, который создал Малигно, является единственным выжившим на острове взрослым. Старик – безнадежно безумен, и живет на чердаке одного из домов, где продолжает делать игрушки.

Закон: Как только дети Одиары поняли, что должны сами прокормить себя, или умереть от голода, они неожиданно стали очень организованными. Пять старших детей начали работать в садах, одновременно проводя ревизию пищи, которая еще осталась в закромах Одиары. Каждый обитатель Одиары получил особые обязанности, которые должен был выполнять ежедневно. Эти обязанности могли включать в себя как сбор фруктов, так и ремонт крыш и вязание. Как только ребенку исполнялось тринадцать лет (возраст старших детей, когда восстал Малигно), наказанием за неисполнение своих обязанностей становилась ссылка в один из подвалов. Где-то там все еще прятался Малигно, переходя из одного подвала в другой через коллекторы. Чаще всего он убивал лентяя. Повторное нарушение этого закона каралось изгнанием в Туманы.

Столкновения: Дети Одиары – миролюбивы, и их часто можно встретить группами, которые состоят из 1d4 человек. В этом домене живет множество домашних животных, среди которых больше всего котов, собак и белых мышек. В Одиаре нет монстров, за исключением Малигно и горстки марионеток. (Смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendix III, где описан этот уникальный вид кукол-големов).

Дополнительная Информация: История Одиары представлена в приключение *Созданные*. Часть зловещих созданий Джузеппе описана в приложении *Выкованные Тьмой.*

Лорд Одиары

Малигно

Марионетка, Хаотично-Злая

Armor Class 4
Движение 9
Уровень/Хит Дайс 6
Хит-поинты 30
THAC0 15
Кол-во атак 1
Урон/Атаки 1d3
Особые атаки Насмешка и непоборимый танец Отто, оживление игрушек, парализация
Особые защиты Иммунитет к яду, электричеству, холоду и большей части заклинаний
Магическая сопротивляемость Нет

Сила 9
Ловкость 13
Телосложение -
Интеллект 16
Мудрость 10
Харизма 15

Малигно – это деревянная марионетка, высота которой примерно фут, вырезанная и раскрашенная, как веселый и счастливый маленький мальчик. Он одет в широкие зеленые короткие штанишки, белую рубашку с короткими

рукавами, длинный пиджачок и белую шапочку, в которую воткнуто одинокое белое перо.

Голос Малигно напоминает голос восьмилетнего мальчика; от такой же высокий, и даже слегка пронзительный. Тем не менее, он прирожденный актер, и может сделать так, чтобы его голос звучал честно, дружественно, печально, наивно, пугающе или раздражительно. Тем не менее, он не может имитировать голоса других людей.

Тело и лицо Малигно сделано из дюжин маленьких деталей. Его брови, губы, руки и пальцы могут двигаться совершенно независимо друг от друга. Это придает ему еще большей выразительности и проворства.

Предистория: Малигно был создан игрушечником Джузеппе. Желая обрести сына, Джузеппе создал марионетку, которая была не похожа на других. Её тело было сделано так тонко, что она двигалась почти так же, как любое живое существо. И таким могучим было его желание иметь сына, что некая потусторонняя сила решила исполнить его, и вдохнула в куклу жизнь.

Радости Джузеппе не было границ. Он назвал куклу Фиглио и с любовь показывал его всем желающим. Восхищенный своим творением, Джузеппе подарил Фиглио городу. Но хотя сам игрушечник и обожал своё детище, другие жители города не разделяли его восхищения. Их скептицизм и заставил Фиглио осознать, что на самом деле – он не живой. Узнав об этом, Фиглио возненавидел взрослых жителей Одиары. Но его ненависть не распространялась на детей, так как они верили, что он настоящий и живой, такж е, как и они. Кукла любила детей, а они, в свою очередь, любили её.

Чтобы свершить свою месть, кукла разработала хитрый план, желая убить всех взрослых Одиары. Фиглио заставил Джузеппе сделать для него еще несколько таких же, как он, марионеток, считая, что с исчезновением взрослых, он обретет всю детскую любовь и обожание, которых ему так не хватало. Но в отличие от "живых" кукол, подобных Фиглио, эти марионетки были холодными и бесчеловечными. К ужасу Джузеппе, они подчинялись только Фиглио, игнорируя своего создателя.

Во время представления, марионетки Фиглио (как он назвал этих кукол) убили всех присутствовавших взрослых, оставив в живых только детей. Это привлекло внимание Темных Сил, и они перенесли Одиару в Демиплан Ужаса, наградив Фиглио собственным доменом. После этих кошмарных событий, Фиглио стал называть себя Малигно. Тем временем, его марионетки отправились на поиски других взрослых, чтобы занять их тела и стать новыми "взрослыми" Одиары, покорными воле Малигно.

В свою очередь, Малигно попытался захватить тело Джузеппе, но не смог этого сделать. Он был единственной марионеткой, которая не могла занять чужое тело. Он также узнал, что не может убить Джузеппе. Весь урон, наносимый игрушечнику, тут же отражался на Малигно.

План Малигно превратить Одиару в сообщество, которое вращалось бы вокруг него, мог бы сработать, если бы не появление группы приключенцев. Они освободили взрослых обитателей Одиары из-под власти марионеток, и уничтожили большую часть злобных созданий. Малигко также был практически уничтожен, но чудом успел скрыться. Из скрытого логова, он приказывал Джузеппе – который уже почти полностью обезумел – создавать все новых и новых кукол. Его второй попытке захватить власть в деревне, было уже некому помешать, и, в конце концов, все взрослые были убиты. В Одиаре остались только Малигно и дети.

Текущее состояние: До сих пор, Малигно переполнен гневом и печалью. Он ненавидит свое собственное тело и хочет быть человеком.

В течение первых нескольких лет после убийства всех взрослых обитателей Одиары, Малигно мог наслаждаться обожанием детей, несмотря на то, что в этом обожании было больше страха, чем любви. Он продолжал заставлять Джузеппе делать для них магические игрушки, и слуг-марионетток, для себя. Тем не менее, когда дети Одиары стали подростками, Малигно покинул их общество.

Прошло уже несколько лет с тех пор, как обитатели Одиары в последний раз видели Малигно, и некоторые даже начали считать, что это всего лишь легенда. И только старый, безумный Джузеппе еще утверждает, что Малигно существует, и что кукла часто навещает своего отца, чтобы убедиться в том, что жители Одиары кормят и заботятся о нем. Джузеппе является единственным существом, которое может исцелить самые жестокие раны Малигно, и потому, несмотря на всю ненависть, которую он питает к своему отцу, Малигно продолжает оберегать старика.

У некоторых детей Одиары уже появились собственные дети. Вскоре, у Малигно появятся новые почитатели, и некоторые марионеттки уже начали присматривать себе новые и молодые тела.

Закрытие Границ: Когда Малигно закрывает границы Одиары, то улицы селения обращаются вспять, подобно мыслям сумасшедшего. Персонажи, которые пытаются войти в Туманы, вскоре обнаружат, что на самом деле они возвращаются в домен по одной из сельских улиц.

Сражение: Малигно хранит десять серебряных игл. Он может метать их на расстояние пятнадцати футов, и того, в кого они вонзаются, охватывает паралич (если он хочет этого). Тот, кто делает успешный спас-бросок против парализации, способен успешно противостоять воздействию игл.

Обычная марионетка может вонзить иглу в шею парализованного персонажа, перенеся свою темную сущность в тело живого существа. Тем не менее, Малигно не может воспользоваться этой возможностью. Вместо этого, он использует заточенную прямую бритву, с четырехдюймовым лезвием. Он перерезает горло парализованной жертвы, наблюдая за тем, как из их тел постепенно уходит жизнь, омерзительно хихикая.

Малигно может залезать на стены, подобно вору, с 85% шансом на успех. Если при этом он использует нить или веревку, то этот шанс увеличивается до 95%. Он может творить заклинания чревовещания и насмешки. Его прикосновение действует подобно заклинанию *непоборимый танец Отто*, если, конечно же, жертва не выбрасывает успешный спас-бросок против заклинания (который не разрешается во время обычного наложения заклинания).

Самой могущественной способность Малигно является его способность оживлять игрушки. Он может воздействовать на любую игрушку, которая находится в тридцати футах от него, но не может оживить больше, чем шесть игрушек в течение раунда. Он может управлять только двадцатью четырьмя игрушками одновременно. Он также может двигаться и атаковать, одновременно с этим оживляя игрушки. THACO каждой игрушки равен 19, у них по 8 хит-поинтов, и каждая из них наносит 1d6 единиц урона. У некоторых игрушек могут быть особые атаки, но это должен определять только Мастер.

Малигно обладает иммунитетом ко все направленным заклинаниям, за исключением тех, которые воздействуют на дерево или наносят урон огнем. Заклинание *искривление дерева* наносит Малигно 3d6 единиц урона и замедляет его на три раунда (подобно заклинанию *замедление*).

Если Малигно серьезно ранен, то его можно починить. Джузеппе или любая другая марионетка могут восстанавливать по одному хит-поинту их лорда в течение каждого раунда. Тем не менее, если он теряет более двадцати-четырех хит-поинтов, то только Джузеппе может починить его.

Когда его хит-поинты уменьшаются до 0, Малигно теряет способность передвигаться, хотя все еще может разговаривать и использовать свои магические способности. Если его хит-поинты опускаются до –10, или кто-то решает сжечь его, он “умирает", но не гибнет: Джузеппе все еще может создать для него новое тело, и, используя прах прежнего Малигно, перенести туда его дух. Никто не знает, можно ли уничтожить его полностью.

Сурань

Земля: Это влажный, кишащий насекомыми домен. Те, кто сюда попадают, стараются уехать отсюда, как можно быстрее, при первой же возможности. Сюда чаще всего попадают моряки, направляющиеся к востоку от Ручьев Невучара (Nevuchar Springs). Из-за плохой видимости, которая объясняется тем, на болота Сурани часто наползают туманы, никто из торговцев не наладил здесь регулярные торговые пути.

Побывавшие в этих изолированных землях путешественники рассказывают, как туман окружал их корабль, и они оказывались примерно в миле от берега, на мелководье, изобилующем рыбой. Темный негостеприимный берег, состоящий в основном из болот, простирается почти до горизонта. Местные жители называют его Мэйсон Д’Саблет (Maison d'Sablet). Гнетущая влажность встречает немногочисленных гостей. Температура обычно держится между 80 и 95 градусами по Фаренгейту (28-35 градусов по Цельсию). Ночью температура

опускается до 65 градусов (18). В течение сезона дождей, который продолжается три месяца, температура падает на 5 градусов (3-4 С)

Небольшой город Порт д'Элькор (Port d'Elhour) расположен на северо-восточном побережье острова, к востоку от болота. Это небольшой городок с каменными, низкими домами и тесными улочками. Население города около тысячи жителей. Большинство жителей занимаются ловлей рыбы. В городе также проживают ремесленники, которые производят все, что необходимо для жизни. Из города на юг ведет дорога к Мараис д'Тараскон – единственному населенному пункту, где еще проживают люди, не считая города. Дома в этой деревне деревянные, покрытые соломой. Деревня находится на краю болота. В Мараис д'Тарасконе проживает около трехсот жителей.

Культурный Уровень: Рыцарство.

Народ: Здесь проживают две людские расы – светлокожие люди с красно-каштановыми волосами и темнокожие, с черными курчавыми волосами. Люди Сурани – невысокого роста и легкого телосложения. Расовых предубеждений здесь нет, межрасовые браки – весьма распространенное явление.

Финансовое положение разделяет население. Те, кто имеют поля, или рыбацкие боты, или какой-нибудь мелкий бизнес, считаются знатью. Остальная часть населения – крепостные.

Представители низших классов носят мешковатые брюки и широкие рубашки, обычно под цвет земли, или другие неброские цвета. Мужчины из высших классов предпочитают яркие красочные шелковые туники и высокие кожаные сапоги, тогда как женщины носят платья с широким вырезом пастельных цветов. И мужчины и женщины любят серьги, ожерелья и другие драгоценности, так как это выражает их благосостояние. Это очевидно для посетителей Сурани, которые обращают внимание на богатых жителей.

На первый взгляд, местные жители кажутся бесхитростными, суеверными людьми. В большинстве, они не грамотны и не умеют читать. Кроме того, люди Сурани не верят в богов, а вместо этого они поклонятся различным духам природы, которые, как они верят, проживают в болотах. Главный из этих духов – Лорд Смерти. Жители проводят несколько ежегодных фестивалей, посвященных этим духам. Все, кроме шаманов опасаются духов и никогда добровольно не отважатся войти в болото.

Знаменательно то, что духи, которым поклоняются местные жители, достаточно реальны. Болота Сурани служат домом для многих мощных явлений природы и хранителей природы. Также, где-то в темном сердце этого влажного лабиринта – находится дом Лорда Смерти, Истинного Повелителя Сурани – который властвует над всеми: над мертвыми и живыми, смертными и духами

Местные Игровые Персонажи: Герои из этих мест, могут принадлежать к любому классу, разрешенному в Равенлофте. Игроки могут выбирать любую из двух рас. Бросьте 1d100, чтобы определить к какому классу относится PC. Если результат 10% или меньше, персонаж принадлежит к высшему классу, и

получает обычный размер стартового капитала. В противном случае, он получает только половину начальных денег.

Кроме того, все клирики Сурани служат духам болот. Они имеют главный доступ к общей, некромантской и растительной сфере (All, Necromantic, Plant) и младший доступ к животной, лечебной и погодной (Animal, Healing, Weather) сферам. Мастер может также может использовать класс *шаман* из S&M, включая все его подклассы и систему создания заклинаний.

Заметные Личности: Антон Мистрой (Anton Misroi), Лорд Смерти – одна из самых важных фигур Сурани, несмотря на то, что он никогда не покидает болота. Люди также шепчутся о Деве Болот (Maiden of the Swamp), гамадриаде (hamadryad), которая обитает где-то среди сплетений плакучих ив. Кто-то говорит, что она служит Лорду Смерти, тогда как другие считают, будто лишь она одна может сопротивляться его воле.

Таинственный волшебник, известный как Куриная Кость (Chickenbone) немногим более доступен для внешнего мира. За определенную плату, этот уродливый старик может прочитать заклинания или выполнить любое, даже самое отвратительное задание, которое касается области сверхъестественного. Люди говорят, что он может устроить встречу с самим Лордом Смерти. Он подробно описан в Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I&II.

Закон: Антона Мистроя, Лорда Смерти, уважают и почитают все люди и нелюди этого домена. Сам он редко покидает свой дом, который скрыт где-то в болотах. Тем не менее, общественные деятели всегда учитывают возможность того, что он может прервать свою добровольную изоляцию и явиться народу.

Мистрой позволяет людям самим решать, кому подчиняться, и потому, руководители общин выбираются на народных выборах. Нынешний мэр Порт д'Эльхор – бледный худощавый человек по имени Бернард Фоквелаин (Bernard Foquelaine). Он же является высшей властью в Мараис Д'Тараскон. Тем не менее, богатое семейство Тараскон, по имени которого и была названа деревня, само способно поддерживать порядок и закон в своем селении. Констебли – крепкие молодые люди, которые присутствуют в каждой общине. Это файтеры 0-го уровня, которые не носят доспехов и вооружены дубинками.

Мистрой лично установил только два закона. Первый: Тела умерших не должны быть кремированы, искалечены или похоронены, по крайней мере, в течение четырех дней. Мертвые тела – собственность Лорда Смерти; он может захотеть оживить их и призвать к себе на службу. Второй: только клерическая и некромантская магия разрешена в Суране; каждый, кто ослушается этого, может быть наказан Мистроем, вплоть до смерти.

Столкновения: Случайные столкновения в болотах включают в себя встречи с крокодилами, пиявками (leeches), зомби, джу-джу зомби, злыми трентами (treants), вилл о'виспами (will o'wisps) и вилл о'доунами (will o'down). Вдали от болот такие существа встречаются редко.

Герои, которые углубляются в болота, также могут столкнуться с многочисленными духами, возможно даже с Девой Болот или Лордом Смерти. Но две последних встречи, должны происходить только как часть приключения, в котором принимает участие партия.

Дополнительная информация: Равенлофтовская новелла Танец Мертвых рассказывает об обитателях болот Сурань, включая Антона Мистроя.. Приключение Ночь Ходячих Мертвецов детально описывает Мараис Д'Тараскон.

Лорд Сурани

Антон Мистрой

Лорд Зомби, Законно-Злой

Armor Class 6
Движение 6
Уровень/Хит Дайс 6
Хит-поинты 45
THAC0 15
Кол-во атак 2
Урон/Атаки 2d4/2d4
Особые атаки Как и у всех лордов зомби, магия
Особые защиты Как и у всех лордов зомби, магия
Магическая сопротивляемость Нет

Сила 15
Ловкость 18
Телосложение 14
Интеллект 16
Мудрость 8
Харизма 14

Антон Мистрой - это высокий темноволосый человек с искрящимися дьявольским юмором глазами. Он благороден и одевается соответственно. Когда Антон предстает перед публикой, в нем сразу виден аристократ до мозга костей. Также, он очень галантен с дамами. Но если кто-то доставляет ему проблемы или оскорбляет его, он мгновенно впадает в ярость.

Предистория: Когда-то Мистрой был хозяином огромных плантаций и немного занимался магией, известной как заклинательные песни (в магии песни жесты и материальные компоненты применяются через пение и танцы). Он был могущественным, богатым и безжалостным. Антон умел расправляться с конкурентами и неверными (по его мнению) слугами. Командуя бандой головорезов, он вытаскивал их по ночам из постелей и загонял в близлежащие болота, где они тонули, или гибли в зубах крокодилов.

Однажды Мистрой вернулся домой, и застал свою жену в руках соседа, владельца близлежащей плантации. На самом деле, она просто плакала и жаловалась на свою судьбу, а мужчина хотел просто утешить её, поглаживая рукой по голове. Мистрой решил, что они любовники. Он призвал своих слуг, и те схватили несчастных, и увезли их в излюбленное место для убийств своего господина – в болото, глубина которого была достаточной, чтобы скрыть человека с головой. Слуги оставили Мистроя наедине со своими жертвами и уехали. Антон остался один, чтобы насладиться их смертью.

Они медленно погружались в болотную топь на глазах Мистроя. Мужчина решил спасти женщину, посадив ее к себе на плечи. Антон дождался момента, когда сосед скрылся в глубинах болота, а потом взял ветку и столкнул свою жену с тела несчастного. Она прокляла его, когда вода, грязь и ил достигли её губ. Это были ее последние слова. Но Темные Силы услышали крик. На несколько мгновений в болотах наступила тишина, а затем двое утопленников вынырнули из болота, схватили Антона и потащили за собой, на глубину.

“Я не хочу умирать!”, - закричал он, погружаясь в болото. «Не дайте мне умереть!”, - кричал он, обращаясь к небесам, и темные силы ответили ему. Они превратили его в Лорда Зомби и позволили ему выползти из омута. Он выжил, но стал отвратительным неживым монстром. Антон вернулся назад на свои плантации, но его слуги, увидев этого «вторгшуюся тварь», загнали Антона назад, в болота. В это время, Туманы, поднимающиеся из солоноватых вод болот, стали густыми и обволакивающими. Так появился Остров Сурань.

Антон скитался по болотам нескольких лет, тайно наблюдая за тем, как его прежние слуги хозяйничали в его усадьбе. Он использовал свои новые, ужасающие силы, чтобы убивать их. Он жаждал вернуться в человеческое состояние, он расширял свои тайные познания, встречаясь с духами и обитателями болота. За эти годы он понял, что все мертвецы Сурани находятся под его контролем. Легенды о Боге Смерти появились тогда, когда он начал использовать свои силы.

В конце концов, Антон встретил Деву Болота. И как он был олицетворением Смерти, так она была олицетворением Жизни. Антон думал, что он нашел свое спасение. Дева с радостью попыталась помочь Антону, так как верила, что он пострадал несправедливо. Как природное существо, она ошибочно поверила в то, что Антон – один из представителей её расы, которого еще нужно было многому научить.

Она открыла Антону многие тайны жизни и смерти, а также тайны природы самого Демиплана Равенлофта. Подобной информацией никогда еще не владел ни одни смертный. Она научила его могучей магии, которая происходила из самих элементов реальности. Именно благодаря этому, Антон открыл свою собственную магию – Танец Мертвых. Танец Мертвых превратил Антона из одного из многочисленных слабых повелителей этого домена, в его могущественного хозяина. Когда Дева поняла свою ошибку, было уже поздно. Она сама, также как и все другие существа Сурани оказались во власти Антона. Он даже смог восстановить свой человеческий облик, но заплатив при этом немалую цену. Благодаря обучению Девы, Антон практически стал природной силой, которой она считала его ранее. Он слился с могущественной аурой смерти, существующей в болотах Сурани. Теперь, он никогда не сможет покинуть болота. Тогда, как другие лорды могут ходить, где им угодно, он вынужден оставаться в болоте среди тяжелых ветвей плакучих ив.

Текущее состояние: После того, как он научился управлять своей внешностью, Мистрой восстановил свое поместье в болотах. Слуги, которые распоряжались его собственностью и их дети, теперь вновь служат ему. Но

теперь, все они – зомби. Он снова полновластный хозяин Сурани, хотя никогда и не сможет покинуть эти болота.

Сурань – это один из самых старых Островов Ужаса Демиплане. Он мог бы присоединиться к Ядру или вместе с другими областями сформировать Кластер, если бы не стремление Антона к абсолютному контролю. Он может мысленно путешествовать за границами Сурани, и то, что он видит там, совсем ему не нравится. Именно благодаря силе своей воли, он сохраняет свою изоляцию в Туманах.

Закрытие Границ: Туманы помогают Антону держать свою землю закрытой. Тот, кто входит в туманную границу, обнаруживает, что вновь оказался в Сурани.

Сражение: По желанию, Антон Мистрой, может использовать все способности обычного Лорда Зомби, которые описаны в Приложениях 1 и 2. Антон способен исчезнуть в болоте, войти в дерево или уйти под землю, так, если бы он был эфирным существом. После этого, он сразу же восстанавливает все свои хит-поинты, и потому, его очень трудно убить. Эта способность позволяет ему путешествовать с места на место (подобно заклинания друида *прохождение через растения*) или перенести свой разум в любой труп, который находится в пределах домена. Он может завладеть любым мертвым телом.

Самая страшная сила Антона – это способность оживлять неограниченное количество мертвецов. Раз в раунд, он также может использовать эффекты любого заклинания школы некромантии, с помощью Танца Мертвых. Эти заклинания действуют так, будто бы их наложил некромант 18-го уровня.

Воростков

Земля: Площадь обширного домена Воростков превышает три сотни миль. Эта земля скована жестокой, бесконечной зимой, и крошечные деревеньки ведут постоянную борьбу за жизнь, выживая с помощью мизерных запасов еды и охотников, которые странствуют по ледяным равнинам и замерзшим сосновым лесам.

Непроходимые горные пики формируют границу этого домена. Ходят слухи о том, что где-то, на огромной высоте находятся перевалы, которые ведут из Воросткова, но каждый, кто отправлялся на их поиски, сталкивался с лавинами и снежными штормами, и был вынужден повернуть назад.

Солнечный свет – редкий гость этого домена. Солнце лишь иногда задерживается над горизонтом дольше, чем на шесть часов, скрываясь после этого в холодной ночи. После рассвета или заката наступает период сумерек, который продолжается час или два. Тени, которые отбрасывают укрытые снегом деревья, особенно холодны и длинны.

В Воросткове живет около тысячи человек, которые рассеяны по дюжине небольших селений. Самой большой из них является деревня Воростков, которая находится практически в центре домена, и в которой проживает двести тридцать людей.

Большая часть домов – одноэтажные, и состоят всего из одной комнаты. Люди живут в одном конце, а их скот (в основном овцы) живет в другом конце жилища. Тепло, которое исходит от животных, помогает согревать здание.

Путешествия между деревнями осложняются рыхлым снегом, который покрывает поверхность земли Домена Зимы. Жители Воросткова вынуждены использовать снегоступы, чтобы передвигаться во время путешествия или охоты.

Культурный уровень: Темные века.

Народ: Среди обитателей Воросткова нет ни одного нечеловека, и местные жители считают их или чудом природы, или несчастными ущербными существами, которые заслуживают только жалости. Все жители Воросткова очень сильны и выносливы. У большинства из их темные волосы и глаза. Среди них много охотников, фермеров и лесников, несколько ремесленников и очень мало торговцев. Они используют систему бартера и обмена. В этом домене встречается не так уж много золота, и чаще всего, оно считается простым украшением, а не драгоценностью; в конце концов, золото не может прокормить человека или защитить его от холода.

Большая часть мужчин занимается торговлей и охотой. Чаще всего они одеваются в оленью кожу и толстые меховые шубы. Местные жители предпочитают отращивать длинные бороды и усы, хотя при этом они должны постоянно заботиться о них – в противном случае, выдыхаемый воздух будет замерзать на волосах, и это приведет к обморожению.

Большую часть времени женщины проводят дома, отвечая за скот, порядок , детей и время от времени выполняя случайные поручения мужа. Они носят длинные шерстяные или замшевые платья, с несколькими нижними юбками, и небольшими одеялами, которые они используют, как накидки, выходя на улицу.

Резьба по дереву или кости, красочное женское вышивание и музыка являются проявлением страсти местных жителей к прекрасному. Практически все жители Воросткова не умеют читать и писать, но вместо этого, они передают из поколения в поколение песни и легенды, постоянно преумножая свой и без того богатый фольклор.

Центром общественной жизни каждого селения являются дома сладости (sweathouse). Здесь постоянно собираются односельчане, обсуждая произошедшие за последнее время события, узнавая цены на товары и просто распевая песни в тепле. С этими зданиями создано множество обычаев и правил поведения, но, несмотря на то, что принято заходить в дом сладости обнаженным, мужчины и женщины привыкли посещать его одновременно. В

большей части селений есть пивные, которые также служат любимым местом сбора местных жителей.

В Воросткове не осталось действующих религий. Когда вечная зима опустилась на эту несчастную землю три десятилетия назад, люди решили, что их боги забыли про них. Теперь, церкви, которые раньше находились в каждой деревне, служат их обитателям в качестве складов или жилых домов.

Местные Игровые Персонажи: Все Воростокиты получают модификатор +1 к их Телосложению (до максимального показателя 18), так как они ухитряются выживать в чрезвычайно суровых условиях их домена. В этой земле нет жрецов, хотя рейнджеры встречаются достаточно часто. Здесь живет несколько магов, но большая часть населения очень боится их, и, кроме того, их Телосложение не должно опускаться ниже 15, в дополнение к обычным классовым требованиям.

Закон: Некогда, каждое селение было более или менее независимым, тогда как бояре Воросткова исполняли роль организаторов поддержания порядка, во время кризисных ситуаций, и сборщиков налогов для короля. С того момента, как на Воростков опустилась вечная зима, и горные перевалы стали непроходимыми, Грегор Зольник, самый умелый охотник Воросткова, назначил самого себя боярином. Собрав самых отвратительных жителей его домена (боярских) и заставив их служить ему, он установил жестокое царство террора. Некоторые сообщества пытаются сопротивляться железной хватке Грегора, но в результате этого, их лучшие охотники начинают гибнуть один за другим.

Столкновения: Постоянной опасностью для путешественника являются боярские Зольника и стаи голодных волков, которые, как может показаться, неустанно следую за ними. Кроме того, духи замерзших насмерть в окрестных лесах, теперь вновь странствуют в их глубине, пытаясь отнять тепло у живых.

Дополнительная информация: Многие детали Воросткова представлены в приключении Темная луна.

Лорд Воросткова

Грегор Зольник

Лоуп ду Нойр, Боец 8-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 2 (0) **Сила** 16
Движение 12 (15) **Ловкость** 13
Уровень/Хит Дайс 8 (10) **Телосложение** 15
Хит-поинты 55 (60) **Интеллект** 12
THAC0 13 (11) **Мудрость** 8
Кол-во атак 3/2 (2) **Харизма** 15
Урон/Атаки 2d4+4 с полуторным мечом +3 (2d12)
Особые атаки Смотри ниже
Особые защиты Иммунитеты к заклинаниям и оружию
Магическая сопротивляемость Нет (20%)
Кровное родство Азрей, младший, 18

Кровные способности Близость с животным (младшее: змеи и волки), повышенный атрибут (Харизма)

Грегор Зольник – это мускулистый широкоплечий человек, с сильными руками и ногами, и высокомерными командирскими манерами. У него широкая борода и большие брови, и его глаза горят подобно углям, когда он сердится. Грегори является изменяющим форму вервольфом, или лоуп ду ноиром, в обличье волка – он становится черным волком, который весит свыше ста пятидесяти фунтов. (Показатели в скобках относятся к волчьей форме Грегора). Он может изменять облик по желанию, но ему необходимо сначала раздеться. В противном случае, после превращения он запутается в одежде или доспехах.

Предистория: В молодости, Грегор был гордым и умелым охотником Воса, который охотился в Лесу Оровинекевич в северных провинциях Керилии. Однажды, в его крошечную деревню Воростков зима пришла слишком рано, и урожай был уничтожен на корню. Запасы были бедны, а урожай погиб, и в последующие четыре месяца самой суровой зимы, которая когда-либо приходила в Кирилию, все селение голодало. Охотники, включая могучего Грегора Зольника, переживали трудное время, часами выслеживая добычу.

В середине зимы, Грегор возвращался в селение, после очередной бесплодной охоты, но внезапно заметил огромного черного волка, который был серьезно ранен, пытаясь задрать лося. Он смотрел на умирающего волка, и завидовал его скорости и выносливости, всем сердцем желая сравняться с ним. Вот тогда бы он бы точно прокормил свою семью!

Внезапно Грегор вспомнил легенду, которую рассказывал ему дедушка. Это была история о человеке, который надел шкуру волка и стал похожим на этих существ, с помощью могучей магии. Истощенный Грегор решил проверить эту легенду. Он перерезал горло волка, использовав его кровь, чтобы изобразить на снегу магические знаки, а потом освежевал его и облачился в окровавленный мех. Сначала ничего не происходила, но внезапно, Грегор почувствовал, как его тело изменяется. Медленно, испытывая страшную боль, он превратился в волка.

Грегор использовал свои новообретенные способности, чтобы добыть еду для своей деревни во время смертоносной зимы, тайно принимая форму оборотня каждую ночь и убивая большого лося или карибу в радиусе тридцати миль от деревни. Когда пришла весна, Воростков был единственным селением, которое не утратило половину своего населения.

Сам герцог Андрей Владамир прибыл в Воростков, чтобы поблагодарить человека, в одиночку спасшего всю деревню. Во время его визита, Грегор встретился с его третьей дочерью, Ириной. Они вскоре полюбили друг друга и через несколько месяцев поженились. Грегор был наделен владениями и титулом, и молодая пара поселилась в замке герцога.

Но через некоторое время Грегор понял, что ему легче было произнести свадебные клятвы, чем отказаться от жизни охотника. Он спрятал магическую волчью шкуру в пещере, возле замка герцога, и каждую ночь ускользал из

спальни жены, чтобы вновь пережить наслаждение охотой. Вскоре Ирина заметила его отсутствие, и, решив, что он проводит время с какой-то крестьянкой, завела себе любовника, чтобы отомстить мужу за свою поруганную честь.

Предательство Ирины привело Грегора в звериную ярость. Он превратился в волка, убил её любовника, когда он вышел из спальни, а потом ворвался в комнату своей жены и разорвал её в клочья. Обезумев от запаха крови, Грегор бросился в коридоры замка, убив всех его обитателей.

Утром Грегор проснулся в Воросткове. Вновь наступила зима, и деревня опять голодала. Но теперь в лесах уже не было дичи. Единственная добыча, которую мог добыть Грегор, жила в соседних селениях и ходила на двух ногах.

Когда Грегор убил свою жену, герцога и всех его слуг, темные силы обратили на него внимание. Какое-то время он боролся с угрызениями совести, стыдясь того, что сотворил, и что продолжал творить, совершая страшные преступления, чтобы прокормить свою деревню – хотя он так никогда и не рассказал своим односельчанам, что именно они ели – но через некоторое время принял сложившуюся ситуацию. Он решил, что ему была дарована возможность, стать могучим героем, в глазах жителей Воросткова.

Он собрал других умелых охотников и воинов, предложив им править Воростковым вместе. После этого, он разделил свой дар превращения с теми, кто согласился служить ему. Отказавшиеся, пали жертвой его клыков и когтей. Заключив этот нерушимый союз, он построил в Воросткове огромный дом, и начал править этим селением, как боярин, с помощью своих боярских. Он, и его люди, стал кормить Воростков и те деревни, которые присоединились к их пакту. Другие, стали источниками их жертв.

Через некоторое время Грегор женился на прекрасной женщине, которую звали Саша, которая родила ему двух сыновей. Когда Алексею, его старшему сыну, исполнилось восемнадцать, Грегор решил сделать его одним из боярских. Тем не менее, мать Грегора, Антонина, рассказала о его тайне Саше, которая последовала за ним в чащу леса. Когда она увидела превращение её сына, то в ужасе бежала в глубину леса. Боярски, преследовавшие её, загнали несчастную на край глубокой расщелины, в которую она соскользнула. Когда Грегор нашел изуродованное тело своей жены, то понял, что кто-то должен был навести её на мысль проследить за ним. Он бросился на поиски своей матери. Когда Грегор нашел Антонину, то не смог сдержать свой гнев: он разорвал её горло, тогда как Алексей выл от горя и ярости за его спиной.

Сестры Грегора, Елена и Наталья, исчезли после смерти их матери. Местные жители боятся этих могучих ведьм, которые живут вместе где-то в самой глубине лесов. Сильнее всего они ненавидят Грегора за убийство Антонины.

Текущее состояние: Боярски постепенно начали находить добычу в лесах, и потому нападения на непокорные селения стали менее частыми. С постепенным прекращением зимы в Воросткове, совесть Грегора вновь начинает напоминать

ему о семье. Для того чтобы успокоить её, он решил попытаться подчинить себе непокорные ему деревни мирным путем.

Закрытие границ: Когда Грегор закрывает границы своего домена, в горах начинаются снежные бури. Тот, кто ухитряется выжить во время бури, обнаруживает, что перевалы, ведущие из домена, перекрыты лавинами, которые продолжают сходить со склонов гор, уничтожая все живое.

Сражение: Недавно открылось, что в жилах Грегора течет кровь Азрея (больного Керилианского бога зла и теней), которая даровала ему две особенных силы. В результате повышения одного из атрибутов, текущий показатель его Харизмы равен 15, и его близость с животными дает ему возможность общаться со священными животными этого бога. На Керилии, среди них были только змеи, но, став вервольфом, Грегор узнал, что может общаться и с волками. Он может мысленно общаться с любым волком или змеей в радиусе шестидесяти футов. Эти существа никогда не нападут на него, если конечно же ими не управляет враждебный Грегору маг. (Тем не менее, в Воросткове живет очень немного змей).

В облике человека, Грегор использует двуручный полуторный меч +3, который называется Ильяна ("грабитель"), хотя он также хорошо владеет луком и копьем. Ильяна может творить заклинание лечение на своего владельца раз в день. Грегор также обладает следующими способностями рейнджера: скрываться в тенях – 49%; передвигаться бесшумно – 62%; и выслеживание – 10%. Он не носит броню, чтобы в критический момент быстро превратиться в волка.

Грегор может принять форму волка в любой момент, до тех пор, пока его шкура находится у него. (Так как его пояс сделан из волчьей шкуры, он практически всегда с ним). Это очень болезненный процесс, который занимает целый раунд. Превращение в волка залечивает все полученные им раны, но обратное преображение не излечивает ранения, которые он получил в облике волка.

Будучи волком, Грегор может атаковать два раза в раунд, кусая своих врагов и нанося им за каждый укус 2dl2 единиц урона. При результате 19 или 20, Грегор вцепляется жертве в горло, нанося еще 1d12 единиц урона. В этом случае, жертве необходимо выкинуть успешный спас-бросок против смертельной магии, или получить смертельное ранение (прокушенное горло или сломанная шея). Хит-поинты несчастного сразу же опускаются до 0 и он умирает в течение 1d4 раундов, если на него не будут наложены лечебные заклинания.

В облике волка, Грегор обладает иммунитетом к заклинаниям очарования, сна, парализации и заклинаниям, которые воздействуют на мозг. Только благословленное серебряное оружие может наносить ему обычный урон, тогда как магическое оружие наносит по одной единице урона за каждый уровень зачарования. (Длинный меч +2 может нанести Грегору всего две единицы урона). Заклинания, наносящие урон, не действуют на него, хотя он и подвержен воздействию других магических эффектов. (К примеру, Грегор может спокойно пройти через стену огня, но при проваленном спас-броске, заклинание слепоты лишит его зрения).

После смерти в человеческом облике, тело Грегора, вместе с мечом и шкурой, сразу же исчезает. Спустя 1d6 часов, он, исцелившийся, появляется в своей пещере, где он некогда прятал свою шкуру. Если же он погиб в облике волка, то появляется в своей пещере только двадцать четыре часа спустя, полностью исцелившись. Он уже несколько раз умирал, и потому не боится смерти от руки человека.

Единственный способ полностью уничтожить Грегора состоит в том, чтобы посыпать его волчью шкуру солью и вольфсбаном, пока он находится в облике человека. Когда он в следующий раз превратится в волка, то будет уязвим ко всем видам оружия и заклинаний, и убитый в этом состоянии упокоится в могиле навечно. Тем не менее, достать вольфсбан в Воросткове практически невозможно.

Кластеры и Карманные домены

Перевод: Ника Бельская, GEP (Хар'Акир)

Эта глава описывает и недавно сформировавшиеся Кластеры, дрейфующие в Туманах, и часть Карманных Доменов, разбросанных по Демиплану.

Кластеры

После окончания Великого Спряжения, и перестройки Демиплана, начал происходить странный процесс. После десятилетий, или даже столетий полной изоляции в Туманной Границе, часть бывших Островов Ужаса начала объединяться, формируя Кластеры.

Подобно Ядру, Кластеры объединяет похожий климат и похожие обитатели. Также, несколько лордов доменов, границы доменов которых теперь тесно соприкасаются, могут самостоятельно и независимо от других закрывать границы своих доменов. Известные, как оверлорды, правители доменов Кластеров, наслаждаются силами, дарованными им и как владыкам, и как заключенным.

Никто не знает, почему появились Кластеры. Возможно, это побочные эффекты Великого Спряжения, и тогда эти Острова Ужаса вскоре вновь разделятся. Тем не менее, эти Кластеры могут быть основами нового Ядра, которое уже начинает постепенно формироваться. И, возможно, другие Ядра все еще скрываются в клубящихся туманах Демиплана Ужаса.

На данный момент известно пять Кластеров, хотя в этой главе описаны только три. Сюда не вошли Кластеры Шадоуборн и Зеленые Земли. Кластер Шадоубор состоит из бывших доменов Авонлейгхта, Нидалии и Особняка Шадоуборн. Все Лорды этого Кластера связаны тем, что некогда они знали легендарного паладина Леди Шадоуборн. Оверлорд Нидалии даже некоторое время сражалась с ней плечом к плечу. Зеленые Земли были сформированы слиянием Сарагоссы, Шри Раджа и Диких Земель.

Следующая глава описывает Янтарные Пустоши, Дымящиеся Пики и Зерисию.

Янтарные Пустоши

Кластер Янтарных Пустошей состоит из трех пустынных доменов: Хар'Акира, Фаразии и Себии. Негостеприимный климат этих скудно населенных земель, не дает расцвести здесь.

Хотя животному миру Кластера Янтарных Пустошей далеко до фауны других земель, его нельзя назвать безжизненными. Для того, чтобы выжить в этой унылой земле, здешние обитатели научились хорошо маскироваться. Так как в здешних землях существует всего несколько деревьев и оазисов, животные и

необычные существа должны выживать в суровых пустошах, что делает их более жестокими и более хитрыми. Чаще всего, у обитателей Янтарных Пустошей на 1 Хит Дайс больше, чем у обычного представителя их вида.

Здесь часто встречаются скорпионы, верблюды и шакалы, хотя небольшие змеи и мумии (как великие, так и младшие) также обитают в этих выжженных солнцем пустошах. Мумии выходят из своих убежищ по ночам, преследуя путешественников и беглецов, осмелившихся покинуть города и селения, и отправившихся в путь при лунном свете. Кроме того, в глубине песков дремлют кошмарные пустынные зомби, ожидающие удобной возможности, чтобы восстать, и вцепиться в странников своими высушенными солнцем, когтистыми руками.

Еще реже и еще сложнее встретить (если конечно же они сами не захотят устроить встречу) кочевников, которые охотятся на союзников Диамбеля, оверлорда Фаразии. Мастера маскировки, эти кочевники скорее умрут, чем попадут в руки прислужников Диамбеля. Они также являются единственными обитателями Янтарных Пустошей, которые могут безбоязненно пересекать пустыню между Хар'Акиром и Фаразией.

Даже солнце становится смертельным врагом в этих засушливых доменах. В течение дня, температура может подниматься до 120 градусов Фаренгейта, тогда как ночью она опускается практически до температуры замерзания. Только самые мудрые и опытные путешественники смогут выжить в этой страшной пустыне. В течение дня, путешественнику необходимо выпивать как минимум кварту воды (1,14 литра), или пострадать от обезвоживания. Иногда, налетевшие грозы несколько охлаждают воздух, после чего на Янтарные Пустоши опускается влажная духота.

Два домена Янтарных Пустошей были поглощены Демипланом Ужаса из одного и того же мира, и, даже, из одной и той же страны, но в разные периоды времени. У этих доменов, Хар’Акира и Себии, одинаковые письменные и устные языки. (Письмо этих доменов состоит из иероглифов, тогда как письменный язык Фаразии составлен из меняющихся рун – которые ошибочно принимаются за магические письмена теми, кто не может прочитать их).

Хар’Акир

Земля: Пески занимают занимают центральную и западную часть домена, тогда как скалистые безжизненные утесы тянутся с юга на север в восточной части Хар’Акира. Могила фараона Анхктепота находится в маленьком каньоне, охраняемом монолитными статуями. За этими утесами находится домен Себия, а еще дальше на востоке проживают фанатичные крестоносцы Фаразии. Горячие пески могут пересечь только самые выносливые путешественники, так как они обжигают ноги даже ночью. Единственное поселение людей в Хар’Акире – Мухар находится возле маленького водного источника. Примерно три сотни людей проживают в небольших домиках возле этого водоема.

Культурный Уровень: Бронзовый Век.

Народ: Жители Хар'Акира – маленькие люди с коричневой кожей и обветренными лицами. Они одеваются в широкие просторные белые одежды, которыми можно прикрыть лицо, когда поднимается ветер и бросает песок в лицо. Эти люди осторожно относятся к незнакомцам, хотя и не враждебны к ним. Они никогда не прогонят путешественников из Оазиса Мухара, единственного известного источника воды в этом домене. Тем не менее, любая попытка набрать воду в меха, будет расценена как воровство, так как вода в пустыне является дорогой и редкой. Они объяснят это любому иностранцу, прибывшему в деревню. Иностранные рабы составляют примерно двести жителей деревни. Чаще всего их покупают у облаченных в черные одежды кочевников-торговцев, которые блуждают по всему Кластеру от Фаразии до Хар'Акира. Иногда рабом становится тот, кого задерживают при попытке украсть воду из источника. Рабы Мухара представляют собой каждую культуру, проживающую в Равенлофте.

Закон: Шефру (Shefru) – высшая жрица Осириса управляет Мухаром. Эта сильная, чувственная незамужняя женщина живет в самом большом здании деревни – Храме Осириса, по меньшей мере, с двумя мужчинами-любовниками. Она установила в деревне кодекс строгих религиозных правил, но герои с навыком религии смогут определить, что она только называет себя жрицей Осириса. На самом деле, обряды и методы, которыми она поддерживает порядок в деревне, больше всего подходят служителю Сета. (Сказалось воспитание молодого поколения Ису – модуль Прикосновение Смерти – прим. переводчика).

Местные Игровые Персонажи: Жители Хар'Акира могут принадлежать любому классу, разрешенному в сеттинге Равенлофта, за исключением классов, входящих в жреческую группу. Все жители Хар'Акира бесплатно получают навык Выживание (в пустыне). Они также получают премию +1 ко всем броскам страха в ситуациях связанных с мумиями и пустынными зомби, так как эти угрозы – неотъемлемая часть жизни в Хар'Акире.

Заметные Личности: Один из так называемых «детей Анхктепота», Сенмет блуждает в горячих песках, ища возможность низложить Оверлорда. Приключенцы, которые попадают в места, в которые их не приглашали, могут столкнуться с этим ужасным созданием или с одним из его братьев. Более подробно Сенмет описан в приключении *Прикосновение Смерти* (*Touch of Death*) и *Приложении Монстров Равенлофта* (*Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II*)

Столкновения: Немногие чудовища обитают в этом домене. Немногочисленные местные виды животных проживают в скалистых западных утесах днем и блуждают по пустыне ночью

Дополнительная Информация: Для получения большего количества информации об этом домене, просмотрите игровое приложение *Темные Лорды* и приключение *Прикосновение Смерти*.

Оверлорд Хар'Акира

Ахктепот

Великая мумия, Законно-Злая

Armor Class -3 **Сила** 19
Движение 9 **Ловкость** 8
Уровень/Хит Дайс 13 **Телосложение** 19
Хит-поинты 65 **Интеллект** 15
THAC0 7 **Мудрость** 23
Кол-во атак 1 **Харизма** 3
Урон/Атаки 3d6
Особые атаки Болезнь, заклинания жреца (10/9/9/7/4/3)
Особые защиты Необходимо +4 или лучшее оружие для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 25%

Анхктепот носит белые похоронные бинты, пожелтевшие от времени. Он разорвал ткани, оборачивающие его руки, и снял бинты с глаз. Теперь, когда он идет, бинты свисают с его тела и болтаются в порывах ветра. Его глаза горят золотым огнем с оттенком оранжевого. Кожа на его пальцах коричневая и сморщенная. Голос Анхктепота – дребезжащий шепот, звучит так, как будто кто-то растирает между камнями песок. На цепи, обвитой вокруг его шеи, висит золотой анкх. Он носит ритуальный головной убор, но всю остальную церемониальную одежду он давно уже сбросил.

Предистория: Анхктепот, будучи жрецом Ра (смотрите Легенды и Знания «Legends and Lore») больше всего на свете жаждал бессмертия. Чтобы изучить секреты жизни, он ставил ужасные эксперименты на своих рабах на протяжении многих лет. Когда он постарел, то все еще не нашел ключа к вечной жизни, и в гневе уничтожил много храмов и проклял силы, дарованные ему. В ответ Ра пришел к нему и сказал, что он будет жить вечно, хотя не так как хотел бы.

Сначала, падший жрец возликовал, но вскоре понял всю степень его проклятия. Каждый, к кому он прикасался, умирал. Нисколько не раскаявшись в своих ужасных поступках, Анхктепот начал изучать, как оживлять и управлять мертвыми. Когда он порвал с Ра, жрецы преданной им веры восстали и убили его.

Но обещание Ра было исполнено. Анхктепот не мог умереть по настоящему. Неспособный управлять своим новым неживым телом, он чуть не сошел с ума, когда жрецы бальзамировали и мумифицировали его «труп». Когда ритуал был закончен и солнце село, Туманы пришли и потребовали свой злой приз. Так, Анхктепот стал Лордом Хар’Акира.

Текущее состояние: Лорд мумия проводит целые десятилетия в своей могиле. На самом дел, он не может ни заснуть, ни умереть, но он может на какое-то время забыть об окружающем мире, и с наслаждением вспоминать те времена, когда он был человеком, или размышлять об управлении своим народом. Должны произойти события чрезвычайной важности, чтобы Анхктепот проснулся. Он может чувствовать беспокойство своих людей, которое

пробуждает его от мечтаний и тогда он воскресает, чтобы решить возникшую проблему. Тем не менее, его воскрешение всегда сопровождается большим количеством смертей и разрушений.

Анхктепот мечтает стать человеком снова. Он охотно бы променял свое бессмертие на несколько лет нормальной человеческой жизни. Темные силы насмехаются над ним, предоставляя ему возможность входить в человеческую форму, но при этом иссушая жизнь смертного во время церемонии восхода солнца. (Эта церемония занимает один раунд, но должна быть совершена за десять минут перед рассветом). После этого вероломного деяния, он становится простым человеком (0-го уровня) и будет им, пока солнце не сядет, а после этого он возвращается в форму мумии. Если его убили, пока он бы «человеком», он останется мертвым, пока его не мумифицируют и не похоронят. В этот момент он восстанавливает свои силы и вновь становится Великой Мумией. Зная, что на закате солнца он снова превратится в мумию, он как никогда любит наслаждаться краткими часами в обличии смертного.

Закрытие Границ: Когда Анхктепот хочет закрыть свой домен, границы становятся непроницаемыми стенами высокой температуры. Герои, пытающиеся пройти через эти стены, получают 1d10 единиц урона в течение первого раунда, и количество урона возрастает вдвое, на протяжении каждого последующего раунда. Путешественники, продолжающие идти дальше, превращаются в груду золы, прежде чем достигают другой стороны. Первый раунд наносит 1d10 единиц урона, второй раунд - 2d10, третий - 4d10 и так далее. Если персонаж продолжает идти дальше, то он сгорает, когда его хиты-поинты опускаются ниже –10.

Сражение: Анхктепот – как великая мумия описан в *Приложении Монстров Равенлофта*. Мастер может использовать *Руководство ван Ричтена по Древним Мертвецам*, рассматривая его, как мумию пятого разряда неуязвимости.

Прикосновение фараона вызывает гниющую болезнь, которая убивает за 1d3 дня. Через день после заражения, жертва испытывает конвульсии такой силы, что не может читать заклинания и использовать оружие. За каждый день в зараженном состоянии, после окончания первого дня, персонаж теряет по 2 пункта Харизмы и по одному пункту Силы и Телосложения. Только заклинание *желание* могут восстановить эту потерю. Спасение от болезни, вызванной мумией, требует одного заклинания *лечение болезней* за каждый день прогрессирования болезни. Все эти заклинания должны быть созданы в течение одних суток.

Анхктепот изгоняется как «особый» монстр. Он иммунен к святой воде, но получает 1d6 единиц урона от незлого святого символа. Анкх, вокруг его шеи восстанавливает 2d6 хит-поинтов в течение каждого раунда, даже после того, как количество его хит-поинтов опустилось до 0 или ниже. Это значит, что он регенерирует, если анкх не был удален.

В дополнение к 25% магической сопротивляемости, мумия обладает иммунитетом к сну, обаянию (charm), удержанию (hold), смерти, заклинаниям основанных на холоде, контролирующим разум (включая телепатию и

псионические силы), яду и обычному огню. Её аура вынуждает всех, кто видит её, делать бросок страха с отрицательным модификатором –4.

При жизни Анхктепот был жрецом бога солнца Ра 13-ого уровня.. Он все еще может использовать силы своего «живого» состояния, хотя Ра больше не предоставляет ему заклинания. Он обладает главный доступом к таким сферам, как: общая, астральная, элементальная, очарования, солнца и создания (*all, astral, charm, creation, elemental*, *sun*) и младшим доступом к погодной сфере. Он обладает и дополнительными силами – заклинаниями *свет, продолжительный свет* и *солнечный луч* раз в день и управление нежитью по желанию (согласно *изгнанию нежити*). Тем не менее, он не может превращаться в ястреба, как другие жрецы Ра. Он также получает все обычные модификаторы и иммунитеты для персонажа с показателем Мудрости 23 (смотри Руководство Игрока).

Фаразия

Земля: Большая часть домена состоит из осыпающихся песчаных дюн, из которых кое-где выступают скалы, нарушая монотонную песчаную равнину. Эти редкие выступы часто становятся приютом как и для путешественников, так и для чудовищ.

В Фаразии существует три основных источника воды. Главный источник находится в столице этого домена, городе Фиразе. Реки Фаразии существуют благодаря этому источнику, медленно неся свои воды от центра домена. К его границам. Две реки заканчиваются у двух других, меньших источников, которые находятся в низинах Фаразии. Хотя запасы воды очень невелики, они все еще спасают множество жизней странников, которые путешествуют в этих унылых землях.

Деревья в Фаразии растут только у источников и на берегах рек. Обитатели пустыни часто готовы заплатить жизнью за то, чтобы устроиться в тени этих деревьев. Люди Фаразии уже давно отказались от использования спасительной древесной тени, так как существа, которые часто скрываются там, гораздо более опасны, чем жгучее солнце.

Культурный Уровень: Раннее Средневековье.

Народ: Большая часть жителей этого домена обитает в городе Фиразе, которым правит Диамбель, прекрасное и могучее созданье. Некоторые говорят, что он – ангел, и его внешний вид только подтверждает эти слухи. Окруженный стенами город защищает людей от ужасов пустыни, но могучий Диамбель спасает их от гораздо большей опасности. Жители города никогда покидают Фаразию, так как знают, что там, светлый ангел будет не в силах спасти их жизни. Они без всяких возражений и протестов следуют законам Диамбеля и верных ему людей.

Фаразианцы чрезвычайно суеверны. Они кажутся добрыми людьми, хотя их бесконечные страхи и тревоги чрезвычайно раздражают жителей других доменов. Они внимательно следят за своими словами, опасаясь сказать что-то,

что может не понравиться Диамбелю. Они также поспешно отворачиваются от тех, кто отличается словесной несдержанностью, надеясь, что это защитит их от гневных взглядов служителей Диамбеля.

У жителей Фаразии смглая кожа и черные волосы. У большинства Фаразианцев карие глаза, хотя время от времени появляются дети, с глазами черными, подобно ночи. Старое пророчество предупреждает о том, что "черноглазый мерзавец" уничтожит Фаразию, и потому местные жители убивают всех черноглазых детей сразу же после их появления на свет. Обитатели Фаразии облачаются в легкие халаты, с обязательными головными уборами, которые призваны защитить их головы от иссушающего солнца. Даже в относительной прохладе города, солнце все еще может навредить тому, кто вовремя не приготовился к его жару. Женщины также носят вуали, которые уже давно стали частью их обычного одеяния.

Но горожане – не единственные обитатели Фаразии. В пустыне живут племена кочевников, которые мечтают уничтожить Диамбеля. Они заявляют, что некогда он был одним из них, изменив свой прошлый облик благодаря кровавым убийствам и отвратительному колдовству. Поэтому, они готовы заплатить всем за то, чтобы уничтожить их прежнего родича. Они не откажутся от посторонней помощи, но они очень ненадежные союзники, которые не остановятся и перед предательством.

Эти облаченные в черное кочевники всегда передвигаются на верблюдах, и ни одно другое существо не может сравниться с ними в скорости передвижения по пустыне. Они никогда не разбивают лагерь в одном и том же месте дважды, и всегда скрывают свое присутствие от посторонних глаз. Они знают, что если Диамбель заметит их во время одного из ночных полетов, то сразу же уничтожит. Хотя кочевники говорят, будто знают, как уничтожить повелителя Фаразии, они никогда не расскажут об этом чужеземцам.

Местные Игровые Персонажи: Обитатели Фаразии разделены на две группы: горожане и кочевники. Жители городов бесплатно получают навык Чтение и Письмо: все дети должны уметь читать, чтобы иметь возможность изучать книги, в которых записаны мудрые слова Диамбеля. Персонажи-кочевники сразу же получают навык Наземной Верховой Езды.

Игровые персонажи Фаразии не могут быть жрецами, а все маги этого домена являются земными элементалистами (смотрите Книгу Магии).

Заметные Личности: Все стороны жизни Фаразии связаны с Диамбелем. Только Аллахн эл Рашаан, лидер племен кочевников, которые несут ответственность за уничтожение Диамбеля, может сравниться в Оверлордом. Скимитар Аллахна, могучего воина с огромной бородой, может вращаться подобно легкому ветерку, когда вождь кочевников обрушивается на своих врагов.

Закон: В Фаразии признаются только законы Диамбеля. Он требует, чтобы люди молились как минимум два часа в день, и доносили о любых нарушениях этого священного правила. Приговор нарушителю может варьироваться от

легких упреков, и до смертельной казни, в зависимости от настроения Диамбеля.

Исповедь – это образ жизни, и мужчины в белых халатах с бичами очищают ряды раскаявшихся от тех, кто совершает грехи или допускает их совершение. Эти люди, известные как законники, ходят по улицам Фираза, выслеживая тех, кто замышляет недоброе против Диамбеля. Им разрешено применять всевозможные телесные наказания, и они сами могут решать, что является преступлением, а что нет. На самом деле, самые жестокие жители Фаразии уже давно стали часть законников Диамбеля. (В качестве жрецов, законники обладают главным доступом к сферам солнца и битвы и младший доступ к сфере некромантии).

Столкновения: Каждый, кто проходит вдоль или возле берегов реки заметит дюжины крокодилов, греющихся на солнце, возлежа в грязи у самого берега. Любой шум или движение настораживает этих свирепых рептилий, и они скрываются в мутной воде, где или нападают на жертву, или же ожидают, пока минуте опасность.

Ночью, путешественники должны остерегаться чернокрылого демона, который скользит по ночному небу Фаразии. Это ужасное создание нападает без жалости или предупреждения. Обитатели Фираза даже не подозревают, что эта отвратительная тварь – их любимый Диамбель, но многие считают это существо, орудием его мести.

Дополнительная Информация: Игровое приложение Острова Ужаса более детально описывают этот домен и его повелителя.

Оверлорд Фаразии

Диамбель

Человек, Воин 16-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 1 **Сила** 21
Движение Fl 24 (C) **Ловкость** 18
Уровень/Хит Дайс 12 **Телосложение** 17
Хит-поинты 77 **Интеллект** 15
THAC0 5 **Мудрость** 13
Кол-во атак 2 **Харизма** 19 (3)*
Урон/Атаки 1d10+12/1d10+12
Особые атаки Двуручный +3 язык пламени, страх, удар крыльями
Особые защиты Регенерирует по 2 хит-поинта каждый раунд, необходимо оружие +2 или лучшее для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 30%

* Этот показатель Харизмы отвечает за ночной облик Диамбеля.

Диамбель был некогда низким, смуглым, темноволосым пустынным кочевником. Тем не менее, после того, как он оказался в Демиплане Ужаса, его облик совершенно изменился.

В течение дня, Диамбель прекрасен настолько, что на него сложно смотреть. Теперь, рост этого бледнокожего существа с огромными крыльями, покрытыми снежно-белыми перьями, достигает 7 футов. Его гладковыбритое лицо представляет собой идеал мужской красоты, хотя и подпорченный морщинами опасений и расстройств. Его серебристо-белые волосы играют в рассветных и закатных лучах солнца всеми цветами радуги, а его голубые глаза могут изменять свой цвет от небесно-синего до ледяного, в зависимости от настроения ангела. После малейшего движения, на его гладких, могучих руках вздуваются мускулы. Но, несмотря на этот божественный внешний вид, на его лице ясно видна затаенная ненависть и неспокойный характер.

Когда солнце опускается за горизонт, с телом Диамбеля происходят изменения. Хотя оно все еще поражает, теперь наблюдающий за ним скорее будет испытывать страх, чем восхищение. Крылья Диамбля рассыпаются, оставляя только каркас костей, на которых трепыхаются обрывки перьев. Его прекрасные черты исчезают, оставляя на своем месте ужасающее лицо зомби, а гладкая кожа и сильные мускулы превращаются в свисающие куски гниющей плоти. И, наконец, его прекрасные, шелковые одежды, становятся черными, шерстяными лохмотьями, которые развеваются от каждого дуновения ветра – даже малейшего.

Предистория: Сын богатого пустынного шейха, Диамбель знал, что он избран править. Но еще в детстве, окружающий мир казался ему отталкивающим и неприятным. Его нянька рассказывала ему о далеких странах, где люди, живущие спокойной и здоровой жизнью, превращались в существ, из чистого света. И потому, он считал окружающий его мир загрязненным скверной, и когда маленький Диамбель вырос, он решил, что призван очистить его. Для этого, он начал собирать силы, равных которым не имел ни одни шейх, живший до него. Члены его племени понимали, что в лице Диамбеля в их племя может придти великий лидер, и потому всячески поддерживали его.

Когда Диамбелю исполнилось шестнадцать, его отец неожиданно скончался, а те, кто знали об истинной причине его смерти, исчезли. Диамбель оказался способным, хотя и переменчивым лидером, и люди вскоре научились слепо доверять ему. Тем не менее, другие племена кочевников отказались покориться ему, и он решил поработить их.

После нескольких поразительных побед, его люди поняли, что Диамбель хочет завоевать не только безжизненные дюны. В одну из ночей, когда на небе ярко светили звезды, он открыл своим людям свою истинную цель: истребить тех, кто не верит в его бога, и в его идеалы. Он обещал, что после этого, он, и его люди, станут существами, состоящими из чистого света. А вскоре он, и его верные последователи, убили всех членов племени, которые отказались поддержать подобное истребление.

В течение нескольких последующих лет, Диамбель и его воины стали ужасом пустыни. Преодолевая дюну за дюной на своих быстрых верблюдах, они устраивали засады, уничтожая богатые купеческие караваны, и отряды бойцов, отправленные против восставших кочевников.

Но в сердце Диамбеля продолжала существовать его истинная мечта: стать одним из Избранных Небесами. Но по ночам, его мечты мучили его, превращая вождя в бледнокожего крылатого монстра, и каждое утро его мечта стать ангелом становилась все сильнее и сильнее. Его навязчивая идея заставила его отвергнуть все доводы рассудка, и он вскоре начал нападать на целые города.

В конце концов, когда он напал на один из северных городов, его судьба нанесла удар. Стрела, выпущенная затаившимся стрелком, вонзилась ему в живот, и он потерял сознание. Но умирая, он печалился только о том, что он так и не сможет увидеть небесный свет при жизни.

Когда он очнулся, то был поражен; он даже не надеялся выжить после подобного ранения. Но еще более удивительным был его внешний вид. Наконец-то, исполнилась мечта его детства: Он стал настоящим ангелом. Но он еще не знал, какую цену ему пришлось заплатить за это превращение.

Текущее состояние: Диамбель считает, что его предал весь мир. Теперь, когда его самая желанная мечта исполнилась, он осознал, что желал не этого. Превращения, которые происходят с ним каждую ночь, мучают его гораздо сильнее, чем он старается показать.

Ему причиняют боль не только его ежедневные превращения, но и ощущение того, что он потерял связь со своим богом. Он думал, что его потрясающая эволюция в высшее состояние человека даст ему возможность хоть чуть-чуть приблизиться к нему, но на самом деле все произошло с точностью до наоборот. Вместо наслаждения близостью со своим Господом, он чувствует, что теряет последнюю связь с ним.

Диабель убежден, что ему необходимо полностью очистить землю от скверны, чтобы пробить стену, возникшую между ним и его богом. В течение дня, он использует свою красоту, проводя часы и целые дни в безделье. Но каждую ночь, его отвратительный облик напоминает ему о его миссии, и он всеми силами пытается исполнить её. Любое существо, подозреваемое в ереси или в непокорстве, ожидает встреча с ужасающим ангелом смерти, который убивает его, всю его семьи, и каждого, кто становится у него на пути.

Диамбель не осознает важности воображения и инициативы, и не ценит энтуазизм, проявляемый его слугами, если конечно они не проявили его в области веры. Он является единственным законом, и он должен заставить всех остальных участвовать в его грандиозном плане.

Закрытие Границ: Когда Диамбель желает закрыть границы Фаразии, он создает облако обжигающего песка, которое клубится на границах его домена. В этих облаках песок двигается так быстро, что любое существо, оказавшееся в нем, будет заживо освежевано. Только самое глупое существо может войти в эту песчаную бурю, и никто еще не возвращался из этого клубящегося ада.

Каждый персонаж, оказавшийся у границы во время песчаной бури, получает 10 единиц урона за каждый раунд, проведенный там. Даже магические предметы и

заклинания не могут полностью защитить героя. Они теряют свою силу, и прекращают действовать до тех пор, пока не будут вынесены из района бури.

Когда Диамбель вновь открывает границы Фаразии, с трех сторон домена вновь появляется Туманная Граница, а с четвертой – возникает Себия. Над головой героев вновь синее небо, хотя на границах продолжают клубиться вертикальные стены тумана.

Сражение: Если кто-то разгневал его так, что он не может сдержать свой гнев (что бывает достаточно часто), Диамбель становится воистину страшным противником. Независимо то того, в каком облике он находится, его сила внезапно проявляет себя, демонстрируя истинную мощь Оверлорда Фаразии, в результате чего персонажи должны сделать успешный спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –2, или сбежать в ужасе.

Если какой-то враг вовлекает его в ближний бой, Диамбель будет защищаться с помощью Сжигающего Душу, его могучего меча, в виде языка пламени. Дае если он утратил Сжигающего Душу, его крылья могут нанести немалый урон его противнику. При успешном броске атаки, эти крылья наносят врагу такой удар, что он теряет возможность двигаться и атаковать в течение одного раунда.

Диамбель практически бессмертен. Он давно уже осознал свою связь с землей, и научился при необходимости выкачивать из неё силу. Он не только регенерирует по два хит-поинта в течение каждого раунда, но и может полностью излечить себя раз в день.

После смерти, его тело рассыпается, вместе со всем его имуществом. После этого, эго прах разлетается в самые отдаленные уголки домена, независимо от того, как разбрасывают или собирают, и через месяц, Диамбель полностью возрождается, сжимая в руке Сжигающего Душу. Если его враги все еще остаются в Фаразии, он будет преследовать их, пока не уничтожит.

Себуя

Земля: Себуя – это скудная и пустынная земля. Здешний рельеф изменяется от мягких песчаных дюн до скальных выступов и гранитных утесов. В Себуе достаточно много оазисов и источников воды, но больше трети из них уже пересохли, а еще одна треть оскудневает с каждым днем.

Днем, жар переполняет пустыню, несмотря на то, что небо часто покрыто тучами и мрачно. Дождевые облака обычно собираются утром, и примерно к полудню они рассеиваются, пролившись коротким, но мощным ливнем, на землю. Иногда, темное небо на несколько часов изменяет свой цвет на зеленый, а потом вновь на черный, указывая на приближающуюся песчаную бурю. Но ночам облака рассеиваются, открывая практически лишенное звезд небо, освещенное оранжевой луной, которая заливает янтарным сиянием камни и песок Себуи.

Восточные границы Себуи отмечены массивным горным образованием, в центре которого находится Долина Смерти. Высота утесов, состоящих из

песчаника, варьируется от пяти сотен до тысячи футов, и вместе они формируют стены долины. Время от времени, с вершины скал тонкими струйками осыпается песок, и в такие моменты вся долина наполняется тихим шорохом. Некогда, в этой долине находились прекрасные храмы богов Земли, Неба и Подземного Мира. Теперь здесь остался только храм Пожирателя Света.

В Долине Смерти также находятся великие гробницы, в которых находятся невиданные сокровища и неизвестные ужасы. В этих гробницах похоронены фараоны, аристократы, советники и их семьи. На стенах гробниц вырезаны детальные рисунки, каждый из которых описывает величайшие деяния человека, похороненного здесь.

Практически в самом центре домена находится город Анхалла, недалеко от входа в долину. Подобно храмам Долины Смерти, время уничтожило большую часть города, оставив только фундаменты зданий и несколько случайных арок. В центре Анхаллы находится обширный оазис. Несколько шатких, построенных из глиняных кирпичей домов, заменили величественные здания, некогда окружавшие это место.

Анхалла является центром жизни Себуи. Руины и дома заполнены раздражительными мартышками и злобными бабуинами, которые изводят и обворовывают путешественников, остановившихся в оазисе. Кроме того, здесь живет горстка застенчивых и неуловимых детей. Хотя о них практически ничего не известно, ходят слухи, что они никогда не стареют и не взрослеют

Дворец Тийет находится возле Алхаллы, и, время от времени, из стен этого здания раздаются звуки веселья и радостный смех. Тем не менее, кочевники Фаразии знают, что тот, кто осмелится проникнуть в тайну этих звуков, уже не вернется.

Культурный уровень: Бронзовый Век (Оверлорд) и Каменный Век (дикие дети).

Народ: В этом домене живут только дикие дети Анхаллы. Хотя облаченные в черное кочевники Фаразии проходят через эти земли каждые несколько месяцев, они проводят там только день или два. Они страшатся Тиейет, молодой женщины, которая обитает в загадочном, изолированном от окружающего мира дворце в Анхалле.

Дикие дети облачены в лохмотья, у них длинные спутанные волосы, и они не умеют разговаривать на известных другим жителям Равенлофта языках. Все они – люди с черными волосами, как и оверлорд этого домена.

Закон: Ни один из правителей не провозгласил Себую своими владениями, но кочевники Фаразии знают, что оверлорд этого домена, Тийет, является женщиной, которую лучше избегать.

Местные Игровые Персонажи: Создание персонажа из Себуи станет нелегким заданием для любого ролевика, к которому ему, как и его Мастеру, придется отнестись очень внимательно. Единственными коренными жителями

Себуи являются дикие дети, и потому герой должен будет происходить из их рядов.

Персонаж из Себуи должен быть бойцом или рейнджером 1-ого уровня. Сначала, он не может изучать неоружейные навыки, которые требуют изучения книг или сложных умений, и единственными боевыми навыками, доступными ему, являются навыки владением посохом, копьем и пращой. Он бесплатно получает навыки Выживание (в пустыне) и Бег. Коренные жители Себуи разговаривают на языке, понятном только другими дикими детьми, хотя заклинание общение с животными даст другим персонажам возможность понимать их. Герои, родиной которых является Себуя, с ходом игры могут изучить другие навыки или языки, присоединившись к партии, и потому неиспользованные слоты навыков нельзя считать потерянными. И, наконец, у персонажа из Себуи нет ни начальных денег, ни владений, за исключением порванной одежды и самодельного оружия.

Бессмертность диких детей Себуи является частью проклятья другого жителя этого домена (смотрите "Заметные Личности" ниже), и потому сразу после перехода границы домена персонаж начинает стареть, как и обычно.

Отыгрывать жителя Себуи достаточно сложно. Эти примитивные люди даже не догадываются об общественных приличиях. Кроме того, несмотря на сложность выживания в Себуе, они совершенно невинны и беззащитны. Истинные ужасы Демиплана оставят на их душах глубокие эмоциональные шрамы. По этой причине, они делают броски страха и ужаса с отрицательным модификатором -1.

Заметные Личности: Мооша, необычный вампир, который существует благодаря воде, высосанной из тел живых существ, обитает в оазисе в южной части домена. Так как он убил последнего потомка рода, избранного богами, для правления Черной Землей, Мооша был обречен на вечную жизнь и страдания, до тех пор, пока он не сможет возродить связь жителей Себуи с богами. Ключом к спасению Мооши являются дикие дети, так как именно среди них живет потомок правителей Черной Земли. Если бы Мооша вырастил этого ребенка, он мог бы освободиться от проклятья. Тем не менее, он даже не догадывается об этом, считая диких детей только своей добычей.

Столкновения: Храмы и могил Долины Смерти заполнены летучими мышами – отвратительными безволосыми существами, с бледной светящейся кожей, из-под которой выступают вены. Коричневые жуки, с лоснящимися панцирями, живут на полу, под гнездами мышей, пожирая их помет, так же, как их мертвецов. Если мертвая мышь падает на пол, то её уже через несколько секунд скрывает коричневый шевелящийся ковер этих жуков. По ночам, мыши покидают храмы и отправляются в оазисы, чтобы напитаться там.

Большая часть оазисов Себуи заполнена тросником, в котором обитают орды кровожадных москитов. Каждую ночь, небо над оазисами заполняется этими существами, так же, как и летучими мышами, пожирающими их. У западной границы холмов находится озеро, воды которого красны от минеральных добавок. Москиты этого озера особенно злобны, и поднимаясь в воздух вскоре

после заката, они напоминают огромные темные тучи на фоне ночного неба. Обычная одежда и тонкая кожаная броня не могут защитить от москитов, так как их долгие узкие хоботки с легкостью пробивают эту защиту. Лицо персонажа, если конечно же оно полностью не закрыто, особенно уязвимо для этих насекомых. Меньше чем через минуту, веки героев распухнут, а их глаза закроются надолго.

По ночам, путешественникам следует опасаться чернокрылого демона, который парит в черном небе. Это ужасающее существо нападает на путников без предупреждения, убивая их без пощады. Жители Фираза даже не догадываются, что это их любимый Диамбель, хотя многие считают демона орудием его мести.

Дополнительная информация: Антология приключений *Дети Ночи: Вампиры*, детально описывает Моошу. В приложении *Темные Лорды* подробно описана Тийет, оверлорд Себуи.

Оверлорд Себуи

Тийет

Уникальная Мумия, Нейтрально-Злая

Armor Class 10 **Сила** 8
Движение 12 **Ловкость** 12
Уровень/Хит Дайс 12 **Телосложение** 13
Хит-поинты 60 **Интеллект** 12
THAC0 8 **Мудрость** 10
Кол-во атак 1 **Харизма** 17
Урон/Атаки 1d10+4
Особые атаки Смотрите ниже
Особые защиты Необходимо магическое оружие для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 20%

Тийет – это худощавая женщина, которой на вид около двадцати. Хотя её рост всего пять футов три дюйма, она выглядит очень спокойной и уверенной в себе. Её кожа остается смуглой и гладкой, несмотря на то, что она уже давно мертва, и все её погребальные покрывала исчезли. Тийет всегда одевает одно и тоже украшение – широкую золотую цепь, украшенную бирюзой, лазуритом и другими полудрагоценными камнями, которую иногда дополняют серебряные серьги, кольца и диадемы. Её большие миндалевидные глаза темны, а под ними лежат тщательно наложенные тени, тогда как веки посыпаны малахитовым порошком. Она также подкрашивает свои густые волосы маслом и настойкой опия, и покрывает губы смесью красной охры, жира и крови.

Предистория: Некогда Тийет жила в пустынном королевстве, которое называлось Черной Землей. Её отец был личным писцом Кхамоза, четвертого сына фараона. Однажды, он увидел её, когда Тийет пришла к своему отцу, и был сражен её красотой. Вскоре он попросил руки Тийет и она не задумываясь согласилась. Тийет была амбициозна и красива, и сильнее всего желала занять

свое место во дворце фараона. Замужество с Кхамозом заметно приблизило её к этой цели.

Хотя Кхамоз называл Тийет своей женой, она оставалась всего лишь его почетной наложницей; Старшей Женой Кхамоза оставалась женщина, по имени Нуфери. Это положение не устраивала Тийет, и однажды она решила изменить его. С помощью хитрых манипуляций, она сделала так, чтобы Нуфери застали с мужчиной-рабом. Кхамоз, чья честь была запятнана, вынес Нуфери приговор, который ожидал всех изменников: смерть. Хотя Нуфери пыталась убедить всех в своей невиновности, сын фараона был неумолим, и несчастную бросили в яму с дикими шакалами. После этого, Тийет стала Старшей Женой Кхамоза.

Только один человек догадывался о том, какую роль сыграла Тийет в смерти Нуфери. Но этот человек, которого звали Зорденахкт, желал Тийет больше всего на свете. Зная, о её преступлении, и угрожая раскрыть его всем жителям Черной Земли, он сумел добиться её привязанности. Но со временем, они действительно полюбили друг друга. Тийет восхищалась его силой, а Зорденахкт – её красотой.

Постепенно, Тийет устала от своего мужа и потеряла интерес к нему, считая Кхамоза слишком недалеким, чтобы возвыситься над другими сыновьями фараона. Каждый день, она уходила из дворца в могильный склеп предков Кхамоза, утверждая, что ходит туда молить богов о возвышении своего мужа. На самом деле, он заходила в близлежащий храм Апофиса, Бога Тьмы, Пожирателя Солнца. Там её уже ждал Зорденахкт.

Тем не менее, по ночам в её душе оживал страх того, что однажды её преступление раскроется, и Тийет постоянно просыпалась.В одну из ночей, ей приснилось путешествие по Подземному Миру, которое, как верили все представители её народа, должен был совершить каждый житель Черной Земли:

Тийет стояла в Зале Правосудия, перед великим Осирисом. Маат, богиня Истины, возвышалась перед ней, сжимая в одной руке весы, а во второй – перо. Тийет поняла, что она должна пройти испытание правдивости, испытание, которое ожидало всех людей перед переходом в иной мир. Богиня вырвала из груди Тийет сердце. Женщина знала, что если её сердце будет весить меньше символического пера, то её загробная жизнь будет спокойной; тем не менее, если её сердце потяжелело от совершенных ею грехов, то оно перевесит перо, и несчастную будет ожидать вторая, еще более ужасная смерть. Тийет с ужасом смотрела на то, как весы медленно опускаются под тяжестью её сердца. А уже через несколько мгновений, орды адских змей и существ сомкнулись вокруг неё, срывая плоть с её костей, пока она кричала от ужаса.

В этот момент, Тийет проснулась. Рассказав Зорденахкту о своем кошмаре, она начала умолять его найти способ предотвратить будущее. Он рассказал ей о ритуале, который навсегда привяжет её к земле, не дав её душе спуститься в Подземный Мир. Он сказал ей, что этот ритуал можно провести только над теми, кто умер за несколько дней до его проведения, и он не хотел бы проводить его, так как последствия подобной церемонии были бы непредсказуемыми. Ночной кошмар больше не возвращался, и Тийет на время

забыла о нем. Она и Зорденахкт продолжали встречаться каждый день, наслаждаясь обществом друг друга.

Тем не менее, Кхамоз был не настолько глуп, как считала Тийет. Он заметил, что их отношения, некогда бурлящие, подобно быстрой реке, поблекли. Он нанял молодого слугу, который должен был следить за ней. Слуга следовал за ней до самого храма, и, заглянув в переднюю, он подслушал разговор Тийет и Зорденахкта.

Когда Тийет вернулась домой, раб уже находился в покоях Кхамоза, открывая сыну фараона её тайну. Разгневанный Кхамоз поклялся, что Тийет ждет страшная смерть, которая будет гораздо более болезненной и унизительной, чем казнь Нуфери.

Тийет в ужасе вернулась обратно в храм и увидела Зорденахкта. Она попросила его убить её и совершить ритуал, который защитит её от ужасов Зала Правосудия. Когда Зорденахкт отказался, она выхватила у него из-за пояса кинжал и вонзила себе в грудь.

В глубинах храма, Зорденахкт совершил церемонию, которую так желала его возлюбленная при жизни. Он обмыл тело Тийет в драгоценных маслах, и наложил заклинание, которое должно было сохранить её красоту. После этого, он надрезал её грудь и удалил её сердце. Он положил её сердце в каменный сосуд, заполненный маслом, и произнес молитву богу змей, который должен был заботиться о её безопасности из Подземного Мира. Он завернул тело Тийет в ткань и принес его в её фамильную могилу. После этого, он принял змеиный яд, и, опустившись рядом с телом своей возлюбленной, умер.

Следующей ночью Тийет проснулась. Она сорвала повязки со своих глаз, и увидела тело Зорденахкта, лежащее рядом с ней. Обезумев от горя, и все еще облаченная в полотняные одежды мертвых, она пересекла пустыню и вошла во дворец Кхамоза. Она слышала стук каждого сердца, которые бились в бешеном ритме в пределах дома. И громче всех стучало сердце Кхамоза, и этот стук звал её к себе.

Тийет стояла в его комнате, молчаливая, как тень. Она возложила руки на его грудь, и почувствовала, что его сердце стало биться медленнее. В этот момент, Кхамоз пронулся, и его глаза широко распахнулись. Он открыл рот, но Тийет успела парализовать его своим взглядом до того, как он закричал. После этого, хотя он все еще был жив, Тийет разорвала его грудную клетку и вытащила сердце. Она положила эту кровавую массу себе в рот и проглотила сердце сына фараона. В эту секунду, она перестала слышать стук других сердец; насытившись, она уже не слышала их биение.

Сразу же после этого, Тийет вернулась в могилу и опустилась на пол у тела Зорденахкта. Когда она проснулась, она была одна. Темные силы даровали ей власть над Себией.

Текущее состояние: Тийет прожила в Себуе почти две сотни лет. Она является оверлордом этой земли, но управляет только мертвецами. Она не может

контролировать немногих живых обитателей своих земель или тех, кто пришел сюда из других королевств. Тийет обладает властью над всеми мертвецами своего домена, включая мумий. Желательно, чтобы гостям Себуи вначале пришлось столкнуться именно с этими ужасами, а не с самой Тийет, хотя они и могут заметить её вдали.

Тийет живет в особняке одного из аристократов, так как дворец, в котором она жила, теперь вне её досягаемости. Иногда, она пытается устраивать богатые балы и вечеринки, подобные тем, которые развлекали богачей и благородных аристократов её родины. На самом деле, там нет ни одного живого существа: темные силы специально создают для неё звуки голосов и буйного веселья. Она часто слышит голос Зорденахкта, хотя он никогда не говорит с ней, и вскоре исчезает, когда она пытается приблизиться к его источнику. Горе тому, кто привлеченный звуками и огнями, льющимися из дома Тийет, захочет присоединиться к её гостям.

Тийет – одинокое и печальное существо, и посетители этого домена часто не замечают её, или видят её только краем глаза. Она часто приближается к ним, но если кому-то и удается заметить женскую фигуру на берегу озерца, то уже чрез секунду она исчезает. Она не боится их. На самом деле, она просто обижена подобным вторжением в свои владения, и не хочет иметь никакого отношения к живым.

Тийет стала существом, которым управляют темные побуждения и желания – она не только высасывает кровь, но и пожирает орган, который направляет её по телу. Хотя она ненавидит и презирает то, во что она превратилась, она часто не может противиться зову живого сердца. Его стук приводит Тийет в безумие, заставляя её желать только одного – вырвать его из груди очередной жертвы и съесть его.

Как минимум раз в год, Тийет должна съедать человеческое сердце. Если она не сделает этого, то не умрет, но нечто будет постоянно подталкивать её к этому. Чем дольше она сдерживает свой голод, тем громче стучат окружающие её сердца. Её мозг снедает навязчивая идея, как можно скорее насытиться, и её тело дрожит от невыносимой боли. Когда ей в конце концов удается найти жертву, с помощью которой можно утолить голод, она уже вряд ли ограничится одним сердцем. Подобно проголодавшемуся человеку, она будет продолжать есть даже после того, как насытится – возможно, что это будет продолжаться до тех пор, пока отвращение к самой себе не остановит её.

Закрытие Границ: Когда Тийет желает закрыть границы своего домена, она вызывает бурю, которая окутывает их. Это клубящийся, воющий кошмар наносит 2d6 единиц урона каждому, кто осмелится приблизиться к нему. Находясь в области действия песчаной бури, все герои глохнут и слепнут. Когда же им наконец удастся покинуть её, они замечают, что вновь оказались в Себуе.

Сражение: Тийет не полагается на грубую силу, вырывая сердца у своих жертв, и этой женщине не нужны мускулы. Эта земля даровала ей гораздо более выдающиеся возможности. Её взгляд может парализовать каждого, кто находится в области её зрения. Чтобы противостоять этой способности Тийет,

жертвы её взгляда должны сделать спас-бросок против парализации. Тот, кто не встречается с ней взглядом, получает положительный модификатор +2 к своему спас-броску. Тем не менее, если она прикасается к жертве, которую пытается парализовать, несчастный получает отрицательный модификатор –2 с спас-броску.

Прикосновение Тийет также обладает другими, ослабляющими своих жертв эффектами. Она может проводить только одну касательную атаку в течение каждого раунда, включая парализацию. Если она решает нанести противнику рану, то её прикосновение наносит 1d10+4 единицы урона за каждый раунд. Она может отсрочить нанесение этого урона на два часа, и жертва часто даже не может понять, что именно повредило ей.

Поцелуй Тийет – третья касательная атака – поглощает 1 единицу Силы за каждый раунд. Пока жертва поцелуя остается в Себуе, потеря остается постоянной. Покинув этот домен, жертвы начинают восстанавливать Силу со скоростью 1 поинт в течение каждого дня.

Самая страшная сила Тийет заключается в прямом воздействии на необходимый её орган. Через четыре раунда концентрации, Тийет может использовать свой парализующий взгляд для воздействия на мускульные волокна сердечных тканей её жертв, в результате чего их сердца начинают биться беспорядочно. Благодаря этому, у тех, кто находится в радиусе шестидесяти футов от Тийет, начинается нечто вроде сердечного приступа: затрудняется дыхание, выступает пот, начинается сильное давление на грудь, боль в шее и желудке, и, кроме того, острая боль в руках, особенно в левой. Ей не нужно делать бросок атаки для использования этой способности и её жертвы не имеют права на спас-бросок.

В течение первого раунда воздействия Тийет на героя, количество его хит-поинтов уменьшается на 25% от их общего количества. Второй и третий раунды наносят тоже количество урона, в результате чего у несчастного остается только 25% от общего количества его хит-поинтов. Жертва воздействия Тийет не может двигаться, из-за страшной боли в груди. Во время четвертого раунда, хит-поинты персонажа опускаются до 10% от их общего количества в начале приступа. Это является предельным уроном, который она может нанести своего противнику: чтобы убить его, ей необходимо прикоснуться к нему.

Тийет убивает своих врагов с помощь сердечных приступов только в том случае, если у нее нет другого выбора. Если сердце её жертвы останавливается, то она не может съесть его. Её подходят только живые сердца, которые еще бьются. Из-за этого, она обычно парализует своих противников. С помощью своей уникальной способности проникать в грудную клетку своих жертв, она вырывает их сердца, которые продолжают биться даже вне их тел.

Этому оверлорду очень сложно игнорировать свое проклятье. Она слышит стук сердце всех гуманоидных разумных существ в радиусе мили до тех пор, пока не насытится. После этого, несколько часов спустя, она вновь начинает слышать стук, сначала смутный, а потом все более и более громкий. Если она не питалась в течение одиннадцати месяцев или даже большего количества времени, то стук становится болезненным, отражаясь эхом у неё в голове.

Другие возможности Тийет кажутся ничтожными, по сравнению с предыдущими ужасами. Раз в день, она может создать песчаную бурю и направить её туда, куда она пожелает, используя уникальную форму заклинания *контролирование погоды*. Буря занимает квадратную милю и продолжается до двух часов, в зависимости от желания Тийет. Ей необходимо три раунда на то, чтобы создать бурю, но другие её возможности продолжают действовать в течение этого времени. Кроме того, раз в день, она может призвать рой жуков. Они могут попытаться забраться в уши и носы врагов своей госпожи, сводя их с ума от боли до тех пор, пока насекомые не будут извлечены (несчастные должны сделать успешный спас-бросок против заклинания или потерять сознание на 1d4 раундов).

Тийет может принимать облик маленькой обезьянки с очень острыми зубами. Она принимает этот облик только в том случае, если хочет скрыться среди бесчисленных обезьян, которые живут в зеленых садах её домена. Это также может помочь ей подобраться к осторожным жертвам, которые могут посчитать обезьянок безопасными и любопытными существами. В этом облике, её прикосновение все еще наносит урон, но она обычно старается не использовать его, чтобы избежать опознания.

Тийет контролирует мумии Себуи так же, как злобный некромант управляет зомби и скелетами. Так как путешественники и грабители могил иногда уничтожают её мумий, Тийет часто создает новую нежить, используя тела своих жертв. В её распоряжении все еще остаются чаны и бинты в доме мумификатора в предместьях Анхаллы. Гости этого домена иногда находят тела, приготовленные к мумификации там.

Только магическое оружие может нанести ущерб Тийет. Если количество её хит-поинтов опускается до 0 (или ниже), она терпит поражение, но не погибает. Тело Тийет рассыпается на отдельные песчинки, но в течение месяца они вновь собираются где-то в Долине Смерти.

Единственный способ уничтожить владычицу Себуи – заставить съесть её собственное сердце. (Оно все еще лежит там, где его оставил Зорденахкт, в храме Апофиса). Если кто-то поднесет сердце к её губам, оно вновь начинает биться, и Тиейт не сможет избежать смерти, как бы медленно она не поедала его.

Дымящиеся Пики

Самый недавний из Кластеров Равенлофта появился из Туманов уже полностью сформированным, и был похищен из мира Грейхок. Несмотря на относительное недавнее возникновение этого места, большая часть жителей Демиплана уже услышала про ужасных владык этого королевства: Векну, бога-лича, и его немезиду, Каза Разрушителя.

Эти пара доменов Дымящихся Пиков очень тесно связаны между собой, несмотря на все существующие между ними различия. Сложно представить

более негостеприимную землю, чем Кавитус, королевство Векны. Эта земля вулканической золы и вечных сумерек высасывает жизнь из своих обитателей, одновременно с этих уничтожая их души. С другой стороны Дымящихся Пиков находится домен Товаг. В этой печальных землях, жизнь – пусть даже почти полностью безрадостная и безнадежная – все еще существует, несмотря на тираническую природу владыки, который правит ими.

Владыки этих королевств ненавидели друг друга при жизни, и остались врагами даже после смерти. Каждый из них борется за то, чтобы завладеть землями другого, пытаясь при этом уничтожить врага, который прячется где-то за горной грядой Дымящихся Пиков.

Жителей этих доменов связывают общие культурные корни. Тем не менее, жители Оэрта, оказавшиеся в Равенлофте, не часто узнают в здешней культуре и обитателях признаки их родного мира, так как язык и местные обычаи давно уже давно растворились в истории Мира Серого Ястреба. Теперь на Оэрте уже никто не говорит и не понимает язык, на котором изъясняются жители Кавитуса и Товага.

Кавитус

Земля: Измученная земля Кавитус является западной частью Кластера Дымящихся Пиков, который состоит из двух стран. Этот неровный, имеющий форму полумесяца домен, граничит на востоке с горной грядой Дымящихся Пиков, которые и дали название этому Кластеру. Со всех остальных сторон, Кавитус окружен Туманами Равенлофта.

В Кавитусе нет ночи – или возможно дня. Этот вопрос невозможно решить, так как неизменное серое небо, застывшее над доменом, превращает Кавитус в землю вечных сумерек. Большая часть этого домена состоит из кажущейся бесконечной пустыни золы, выброшенной из вулканов Дымящихся Пиков. Именно из-за этих выбросов, небо приобрело мрачный, неприятный оттенок.

Известные, как Ахенские пустоши, пустыни Кавитуса могут стать смертельными. Любое живое существо, осмелившееся войти в них, начинает медленно умирать. В Ахенских Пустошах невозможно лечение, даже с помощью магии; только в стенах Цитадели Кавитус раненный герой может излечить свою рану и выздороветь. Кроме того, каждый час, проведенный живым существом вне Цитадели, отнимает у него 1 Хит Дайс или уровень. Существо, количество Хит Дайсов которого опустилось до 0, становится пустынным зомби, которым управляет Векна (смотри Ravenloft Monstrous Compendium Appendix III).

В восточной части домена, где заостренные скалы Дымящихся Пиков выступают из Ахенских Пустошей, подобно акульим зубам, жизнь также не приветствуется. В дополнение к смертоносным особенностям Ахенских Пустошей, в этих горах часто происходят выбросы лавы, на каждом шагу встречаются ручьи, с кислотной водой, и очень велика опасность лавины или землетрясения, что делает битвы в этих места еще более опасными.

Единственным городом в этом адском королевстве остается Цитадель Кавитус, которая по форме напоминает череп. В этом унылом и мрачном городе, обитает примерно десять тысяч мужчин и женщин. Хотя иногда в этот приют проклятых забредают и одинокие нелюди, этот домен может быть родиной только для чистокровных людей.

Каменная дорога, ведущая из Цитадели Кавитус, вскоре разбивается на три отдельных дороги, каждая из которых ведет через Ахенские Пустоши к определенному перевалу на Дымящихся Склонах, заканчиваясь уже в домене Товаг. Возле Цитадели, она поддерживается в хорошем состоянии, но чем дальше уводит она, тем более труднопроходимым и разбитым становится этот тернистый путь. Когда же дорога доходит до перевалов, белые каменные плиты сменяются коричневыми. Это изменение объясняется тем, что там пролилась кровь тысяч безымянных воинов, погибших из-за разногласий между двумя лордами. Важно, что вытягивающие жизненную энергию Ахенские пустоши не воздействуют на тех, кто идет по дорогам. Тем не менее, всего один шаг с дороги грозит несчастному путешественнику многими бедами.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Все люди этого домена обитают в стенах Цитадели Кавитус. Это угрюмый и жестокий народ, практически полностью лишенный надежды и каких-либо эмоций. Хотя все они свободны, души большинства сломлены и они подчинятся любому приказу Векны или одного из его слуг. Сложно представить еще более жалкое сборище негодяев, чем общество несчастных, живущих здесь. Каждый житель этого города поклоняется Искалеченному Богу (Векне), так как еретиков ожидают только пытки и смерть.

Закон: Векна поддерживает порядок с помощью служителей его веры, Пальцев Векны. Эта жестокая, тираническая группа стражников номинально является частью Церкви Шепчущего, хотя на самом деле, это всего лишь организованная шайка головорезов и бандитов.

Хотя Векна не страшится смертных, он достаточно умен, чтобы осознавать то, что существуют силы гораздо более могучие, чем он, что особенно ясно показывает его неожиданное заточение. Из-за этого, использование магии в Цитадели Кавитус запрещено под страхом смерти. Единственным исключением являются жрецы, которые получают свою силу благодаря служению самому Шепчущему.

Местные Игровые Персонажи: Герои из Кавитуса могут быть только бойцами или мстителями. Здесь не существует представителей каких-либо других классов, за исключением жрецов Векны (которые не могут быть игровыми персонажами). Кроме того, в этой угрюмой земле обитают только люди.

Из-за необычайно суровой и грубой здешней жизни, герои, родиной которых является Кавитус, получают отрицательный модификатор –4 к атрибуту Харизмы. Тем не менее, постоянное воздействие со стороны Ахенских Пустошей, вытягивающих жизненную энергию, делает здешних жителей

особенно выносливыми, и потому они использую 12-тисторонний Хит Дайс, вместо 10-тистороннего, который обычно используется воинами.

Заметные Личности: Главными слугами Векны являются два необычных голема. Один из них целиком состоит из глаз, вырванных из глазниц преступников, шпионов и предателей, тогда как другой создан из ладоней, отрезанных у воров, убийц и шарлатанов. Известные, как "Глаз" и "Рука", эти зловещие существа непоколебимо верны своему господину и очень хитры.

Столкновения: Того, кто путешествует по Цитадели Кавитус, ожидает обычный набор столкновений, возможных в большом городе. Жизнь в Цитадели Кавитус кажется особенно жестокой, и потому, героев скорее всего ждет большое количество случайных поединков.

Вне города, в Ахенских Пустошах, правят пустынные зомби. Здесь довольно много представителей и других видов разумной нежити, хотя местные жители сильнее всего боятся именно этих тварей, называя их "те, кто скрываются в глубинах песка". Нежить, которая находится под контролем Векны, никогда не покидает границы домена.

Так как в этой земле нет четких различий между днем и ночью, большая часть её обитателей может быть встречена в любое время.

Дополнительная Информация: Полубог Векна описан в приключении сеттинга Грейхок *Векна Жив!*. *Книга Артефактов* описывает два артефакта, обязанные ему своими названиями (Рука и Глаз Векны), так же, как и Меч Каза.

Оверлорд Кавитуса

Векна

Полубог (Лич), Законно-Злой

Armor Class -10 **Сила** 25
Движение 9 **Ловкость** 25
Уровень/Хит Дайс 30 **Телосложение** 25
Хит-Поинты 150 **Интеллект** 25
THAC0 2 **Мудрость** 25
Кол-во атак 2 **Харизма** 25
Урон/Атаки 2d10+14 (благодаря Силе)
Особые атаки Паралич, множественные действия, заклинания
Особые защиты Бессмертие, необходимо +5 или лучшее магическое оружие, для нанесения урона, паралич
Магическая сопротивляемость Смотри ниже

Примечание: Эти показатели отражают тот факт, что силы Векны ограничены Демипланом Ужаса. Он пойман в своем физическом облике, и не может принять нематериальную форму или превратиться в аватара.

Предистория: Немногие знают истинное имя полубога Векны. На протяжение своей жизни он был известен под многими именами, причем самым известным из них был титул Мастера Паучьего Трона. Со временем, его начали называть

Искалеченным Лордом, Тем, чье имя называют только шепотом, Шепчущим, и Умирающим Королем. Относительно недавно, из-за заточения в Равенлофте, его стали называть Скованным Богом.

Векна является одним из самых отвратительных и устрашающих существ, за всю историю существования мира. Родившийся много столетий назад, в отдаленном мире Оэрт, он изучал самые темные искусства, и практиковал самые отвратительные виды магии. Постепенно, он стал владыкой обширной империи, основанной на страхе и ужасе. В какой именно части Оэрта находилась его страна, и где возвышалась темная башню, из которой он правил своими владениями, остается предметом яростных споров многих мудрецов того мира.

Говорят, что зло Векны было безграничным. Одни легенды говорят, что он мог опустошить целую деревню, просто потому, что ему понадобились новые тела для экспериментов. Другие рассказывают, что его сила была настолько велика, что он мог вытягивать жизнь из целых районов, создавая места, подобные смертельной Яркой Пустыне. Но независимо от того, правдивы или нет эти легенды, сложно сомневаться в том, что зловещие темные армии Векны сеяли смерть и разрушение на всех континентах Оэрта.

Когда Векна вырос, он начал использовать свои магические силы, чтобы предотвратить свою смерть. Но со временем он понял, что даже его величайшим талантам не удастся предотвратить неотвратимое. Какой именно способ он использовал неизвестно, но каким-то образом, темнейший из смертных превратился в смертельнейшего из личей.

Пока Векна продолжал накапливать силу и распространять зло, могучий воин, которого звали Каз, стал его главным лейтенантом. Известный, как Каз, Чьи Руки Обагрены Кровью, он следил за исполнением жестоких законов своего повелителя, уступая в силе только ему одному. Чтобы наградить своего лейтенанта за верность и покорность, Векна создал могучий Меч Каза. Теперь никто не мог остановить злобного воина, когда тот сжимал в руках это оружие.

Со временем тьма, затопившая Оэрта, стала еще более густой и зловещей, под властью этих двух отвратительных существ. Но через некоторое время Каз, уверовавший в силу своего великого оружия, решил восстать против своего владыки. После великого сражения, которое опустошило темную башню Векны, обе стороны были уничтожены. От них остались только Меч Каза и Глаз вместе с Рукой Векны.

Как существо абсолютной тьмы, Векна стал кумиром тех, кто служил злу. Со временем, поклонения и жертвоприношения этих людей возродили останки его духа, и Векна стал полубогом.

Но даже божественность не могла удволетворить желания Шепчущего. С помощью своего аватара, Векна хотел возродить свою империю и, с помощью своих новообретенных сил, стать великим богом. Если бы он преуспел, то весь Оэрт пал бы под его мощью, хотя сомнительно, что и это бы удволетворило бы Искалеченного Лорда.

К счастью, планы Векны, относящиеся к миру Грейхока провалились. Кроме того, в его плане была одна фатальная ошибка, из-за которой он и оказался в заключении. Находясь на Внешних Планах, Векна мог не беспокоиться о Туманах Равенлофта. Из-за заклинаний, которые его аватар творил с помощью его имени, между Векной и Основным Материальным Планом появилась незначительная связь. Он даже не задумывался об этом; и, кроме того, какая сила способна противостоять великому и бессмертному Векне? Естественно, что Векна не осознавал мощь темных сил и упорство Туманов. Когда они окружили Цитадель Кавитус, он оказался плененным, вместе с ней.

Текущее состояние: Векна обезумел от ярости. Он страшно ненавидит силы, которые держат его в этом месте, и клянется, что если ему удастся освободиться, он обязательно уничтожит тех, кто осмелился держать его здесь. Но кроме того, что все его попытки хотя бы найти тех, кто правит Равенлофтом, провалились, Векне еще и приходится постоянно противостоять более материальному врагу. По другую сторону Дымящихся Пиков находится домен Товаг, которым правит злейший враг Векны, предатель Каз.

Векна постоянно бросает свои силы в атаку на домен Каза, и Каз отвечает ему тем же. Так как Каз тщательно охраняет несколько перевалов через Дымящиеся Пики, нежити Векны так и не удалось войти в Товаг: все сражения между этими двумя силами происходят на вулканической гряде. Несмотря на то, что эти битвы ужасны и очень кровавы, ни одному из лордов так и не удалось превозмочь армию другого.

Векна приходит в ярость, когда думает о своей судьбе. Он не может понять, почему ему просто не удается покинуть это проклятое место. Вполне возможно, что это объясняется тем, что гнев и раздражением самого Векны ослепляют его, и не дают ему увидеть ответ, лежащий на поверхности. Также он не понимает, почему он не может уничтожить Каза. Знание того, что Каз Предатель правит королевством, граничащим с его, постоянно грызет могущественного полубога.

Для человека, который желает только одного: накопления силы и приобретения новых знаний, текущее положение Векны, а именно его бездействие и замешательство, является страшнейшим из наказаний, которые преследуют на оверлордов.

Закрытие границ: Векна может закрыть домен, лишив всех его посетителей возможности войти в Туманы. Тем не менее, он не может закрыть границу между Кавитусом и Товагом. Но так как она проходит по смертельно опасным Дымящимся Пикам, немногие путешественники решаются перейти границу. Перевалы завалены останками мертвых, и немертвых прислужников Векны, упокоившихся навечно благодаря бесконечной войне с ненавистным их господину Казом.

Когда Векна решает закрыть границы своего домена, то каждый, кто попытается уйти по Ахенским равнинам, столкнется с бесчисленными ползущими когтями.

Эти отделенные от тел руки прокладывают свой путь в глубокой золе, утягивая путешественников вниз, вытягивая из них жизнь и разрывая их на куски.

Сражение: Ни одному приключенцу не удастся на равных противостоять Векне, и уж тем более уничтожить его. Даже если он не будет использовать свои божественные возможности против своих врагов, то мощь, которая находится в его теле, и так уже сделает его практически непобедимым.

В ближнем бою, Векна наносит удары своими иссохшимися, костистыми руками. Кроме его необычайно могучих ударов (каждый из которых наносит 14 единиц урона), одно лишь его прикосновение, высасывающее энергию, наносит дополнительных 2d10 единиц урона. Каждая успешная атака также заставляет жертву сделать успешный спас-бросок против паралича, или же неподвижно замереть на месте. Тогда как паралич, вызванный нападением обычного лича, можно снять заклинанием *рассеять магию*, то паралич Векны, можно развеять только с помощью заклинания *развеять зло*.

Векна окружен аурой абсолютного зла. Воздействие этой защитной оболочки зависит от уровня нападающих, как указано в таблице ниже.

Таблица 3: Эффекты Ауры Векны

Уровень Жертвы/HD	**Эффект**
1-4	Бросок безумия
5-9	Бросок ужаса
9-12	Бросок страха
13-16	Бросок морали
17+	Не воздействует

Следует заметить, что эти эффекты накапливаются, и персонаж должен будет сделать и те броски, которые находятся в нижних частях таблицы. К примеру, воин 7-ого уровня, осмелившийся приблизиться к Скованному Богу, должен будет сделать бросок ужаса, страха и морали.

Статус Векны, который одновременно является и полубогом, и личем, чрезвычайно усложняет нанесение ему вреда. Во-первых, он обладает иммунитетом ко всему оружию, уровень зачарования которого меньше +5. Единственным исключением является святой мститель, который наносит Векне урон независимо от уровня своего зачарования. Обычные существа, независимо от того, сколько у них Хит Дайсов не могут нанести урн полубогу. Векну также нельзя изгнать, хотя он в принципе и является нежитью. Настолько сильна воля Скованного Бога, что никому не дано изгнать его с помощью своей веры.

Магическая природа Векны доставляет немало проблем тем, кто пытается воздействовать на него с помощью магии. Он обладает природной 70% сопротивляемостью ко всем заклинаниям, которые творят смертные, 40% сопротивляемость к заклинаниям, наложенным другими полубогами, и 20% сопротивляемость в случае с великими божествами. Кроме того, он обладает иммунитетом ко всем заклинаниям, из школ очарования/чар,

иллюзии/фантасмагории и некромантии, также как и к сферам очарования, лечения и хаоса. Заклинания превращения и подобные им также не воздействуют на Векну. Постоянный спас-бросок Векны равен 4. Ни один смертный не может уменьшить его шанс на успех, когда тот делает спас-бросок.

И, наконец, Векна может творить все магические и жреческие заклинания. Он накладывает их с помощью своей силы воли, и ему не требуются ни вербальные, ни телесные, ни материальные компоненты. Кроме того, все заклинания Скованного Бога накладываются мгновенно. Естественно, что все заклинания Векны действуют по правилам, которые накладываются Демипланом Ужаса.

Векна может заниматься сразу двумя делами, не получая никаких отрицательных модификаторов. Это значит, что он может атаковать два раза в раунд, творить сразу два заклинания, накладывать заклинание и работать с магическим предметом и так далее. Векна автоматически выигрывает инициативу у любого смертного существа. Ни одно действие, заклинание или условие не могут изменить этого.

Как полубог, Векна может разговаривать со своими поклонниками, независимо от того, где они находятся. Эта способность распространяется и через Туманы, благодаря чему Векна может общаться со своими слугами на Элементальном Плане Золы и в мире Оэрт.

Векна способен понимать и разговаривать на всех существующих языках. Эта способность включает в себя и такие специфические формы общения, как язык знаков, изменяющихся цветов и другие, не словесные языки. Кроме того, он понимает коды, и все письменные формы языков.

Векна, как и каждый полубог, способен даровать своим жрецам заклинания, до 5-ого уровня. Он делает это в награду за усердные молитвы и верность его отвратительным целям. Эта способность не ограничивается Демипланом, и потому жрецы Векны на Оэрте получают их заклинания независимо от того, где находится их господин.

Ни одно смертное существо не может истощить жизненные силы Векны. Благодаря его необычайно высокому Телосложению, он регенерирует по 1 хит-поинту в течение каждого раунда. Если же он когда-нибудь будет убит этими существами, его тело распадется; тем не менее, спустя 1d10, бог-лич возродится вновь, чтобы найти и уничтожить тех, кто осмелился навредить ему.

Векна может телепортироваться в любое место, которое находится в границах его домена. Он может использовать эту способность раз в раунд и, благодаря своей способности производить множественные действия, может сразу же провести атаку. Большая часть полубогов может свободно путешествовать в космосе, перепрыгивая с одного плана на другой, подобно тому, как человек прыгает с камня на камень, переходя ручей, но Скованный Бог утратил эту способность. Хотя большая часть богов способна использовать могучих существ, известных, как аватаров, для исполнения своей воли, великий Векна утратил и эту возможность, оказавшись в Земле Туманов.

Векна является демибогом тайн и магии. Из-за этого, от него невозможно что-либо скрыть. Он знает все, что происходит в стенах его цитадели. Кроме того, эта способность также воздействует и на его сторонников, включая и тех, кто находится вне Демиплана Ужаса. Но за границами Крепости Кавитус его восприятие ослабевает. Для того, чтобы узнать секреты тех, кто скрывается за пеленой Туманов, ему приходится использовать магию школы предсказаний. Тем не менее, его сила так велика, что это вряд ли можно назвать большим препятствием.

Как могущественный бог тайн, Векна способен чувствовать, когда кто-то скрывает нечто важное, особенно если оно является чем-то ужасным или позорным. Кроме знания того, что подобный секрет существует, Векне достаточно просто пожелать, и он мгновенно узнает, в чем сеть этого секрета. Векна использует эту способность, чтобы защитить себя от предательства, и заставить своих потенциальных врагов служить себе.

Рука и Глаз Векны являются самыми могучими артефактами, известными человечеству. Хотя они все еще находятся на Оэрте, каждый глупец, осмелившийся присвоить их себе и пытающийся использовать их мощь в своих целях, рискует стать слугой Искалеченного Лорда. Независимо от того, где и когда используются силы этих предметов, их владелец должен сделать спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –2, или пасть под ментальным ударом артефакта. Воздействия Руки и Глаза Векны напоминает воздействие заклинания доминирование, и, благодаря этому, у несчастного остается шанс вырваться из-под их контроля. Каждый раз, когда персонаж вырывается из-под власти магических предметов, он получает дополнительный отрицательный модификатор –2, который будет влиять будущие попытки освобождения. Кроме того, персонаж, павший жертвой Руки или Глаза Векны, вынужден выполнять мысленные приказы Полубога Тайн. К сожалению, границы Равенлофта (да и других планов) бессильны помещать связи Векны со своими жертвами.

Товаг

Земля: Этот домен находится в меньшей части Кластера Дымящихся Пиков. Как и соседний домен, Кавитус, он был похищен Туманами из мира Оэрт, в котором находился знаменитый Город Грейхок. Товаг зажат между Туманной Границей и скалистыми Дымящимися Пиками. Большая часть здешних земель покрыта редкими сосновыми лесами и другими растениями, которые достаточно выносливы, чтобы выжить в богатой на серу земле.

Оверлорд Товага, вампир Каз, обитает в огромной крепости в северной части домена. На юге находится густонаселенный город Тор Горак и несколько ферм, на которых выращивают зерно и другие злаки, необходимые для жителей города.

Множество хороших дорог, построенных из каменных плит, пересекают эти зловещие земли. Самым известным из этих путей является Карзиканская Дорога, которая связывает Тор Горак и Крепость Каза. Три меньших дороги

ведут на запад, где через перевалы Дымящихся Пиков постепенно выводят путников в домен Кавитус. Несмотря на прекрасное качество этих дорог, местные жители используют их очень редко.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Несчастные души, обитающие в Тор Гораке, принимают свою участь в мрачном молчании. Они осознают, что ими правит суровый владыка, и говорят о вампире Казе только шепотом, постоянно при этом оглядываясь. Они слишком хорошо знают, что существо, управляющее землями за Дымящимися Пиками, еще более отвратительно и жестоко, чем их собственный лорд.

Большинство жителей Товага имеет большие семьи, в основном из-за того, что оверлорд платит звонким золотом за каждого рожденного ребенка. Кроме того, обитатели этого домена стареют гораздо быстрее, чем обычные люди. Большинство здешних жителей достигает зрелости уже в девять лет, после чего все они записываются в армию Каза. Все гости этого домена, прожившие здесь более месяца, также начинают стареть быстрее, чем обычно.

Закон: Каз установил в стране военное положение, заставив своих людей жить в отвратительных условиях, чтобы высвободить все возможные ресурсы для бесконечной войны с Векной. Он нисколько не заботится о своих людях, считая их только инструментами в его руках, с помощью которых можно попытаться уничтожить его прежнего господина.

Жизнь в Товаге характеризируется постоянным поиском товарищей и жилищ, отсутствием личных прав и свобод, и сокрушающей свободную волю пятой тиранического полицейского государства. Местная полиция, членов которой называют Кинжалами, постоянно ищет предателей, шпионов и преступников. Кинжалы имеют полномочия выносить и приводить в действие приговор преступникам на месте. Такие детали, как доказательства виновности и показания свидетелей, редко используются в местной системе правосудия.

Местные Игровые Персонажи: Все существующие в Равенлофте расы и классы (за исключением рас Вистани и полу-Вистани, а также класса цыган) присутствуют в этом домене.

Из-за ускоренного старения обитателей этого домена, им суждено прожить только половину отведенных им лет. Вследствие этого, местные жители Товага получают отрицательный модификатор –1 к своей Мудрости. Кроме того, отрицательные модификаторы, появляющиеся в результате старения, появляются в два раза быстрее (сморите *Эффекты Старения* в *Приложении Два*). После того, как персонаж провел за пределами домена более месяца, процесс старения вновь замедляется, но отрицательный модификатор в мудрости не исчезает.

Жизнь в Тор Гораке очень сурова, и тот, кому приходится жить под постоянным наблюдением Кинжалов, со временем учится избегать зорких глаз закона. Благодаря этому, все местные жители Товага обладают способностью скрываться в тенях, подобно ворам. Начальный шанс успеха составляет 50%, и

увеличивается на 2% с получением каждого нового уровня, до максимального размера 90%. Если персонаж избирает класс вора, то он также начинает игру с этой способностью, уровень которой равен 50% (а не показателю, который указан в разделе, посвященном созданию персонажа) и может использовать получаемые им очки навыков для её развития, не ограничиваясь ежеуровневыми 2%. Максимальная возможность успеха для героя-вора зависит от его класса, а не от 90% ограничения.

Заметные Личности: Не считая жестокого Каза, наиболее выдающимися обитателями этого домена являются Теджен Беспощадный и Вокар Покорный. Теджен – глава полиции Каза и исполняет роль правой руки оверлорда во всех связанный с войной делах. Теджен, мститель 15-ого уровня, сильнее всего на свете желает гибели владыки Кавитуса, так как сторонники Скованного Бога причинили немало зла его семье. Каз ценит верность Теджена, но он все еще слишком хорошо помнит самого себя, занимавшего такую же позицию в отношении своего бывшего владыки, перед тем, как предать его.

Вокар Покорный является жрецом Векны 16-ого уровня, который возглавляет небольшую, тайную церковь, посвященную служению Скованному Богу. Эта церковь занимается практически всем: начиная от вербовки новых членов, и заканчивая противостоянием интересам Каза во всех возможных областях. Вокар является самым разыскиваемым человеком во всем Товаге, и Кинжалы постоянно ищут его.

Столкновения: В Тор Гораке, самые опасные столкновения включают в себя встречу с Кинжалами. Так как пришельцы из других доменов выделяются из атмосферы угрюмого отчаяния и страдания, которые переполняют эти земли, они являются наиболее явным кандидатами для ареста, последующих пыток, и возможной казни.

Вне стен города приключенцам практически нечего бояться. Здесь есть хищники, но они ничем не отличаются от подобных им видов, которые проживают в похожих географических зонах. Волки, горные львы и случайные гадюки являются самыми опасными обитателями здешних земель.

Тем не менее, все вышеописанное не относится к Крепости Каза. Никто не знает, какие ужасы обитают там, но немногие любопытные успели хорошенько обдумать этот вопрос, оказавшись в её стенах.

Дополнительная информация: Каз Разрушитель является основным игроком в приключении *Векна Жив!*. Меч, который носит его имя, полностью описан в *Книге Артефактов*.

Оверлорд Товага

Каз Разрушитель

Древний Вампир, Мститель 17-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 1 **Сила** 19

Движение 18 **Ловкость** 18

Уровень/Хит Дайс 17 (9+24)
Хит-поины 122
THAC0 4
Кол-во атак 2
Урон/Атаки 1d8+12
Особые атаки Очарование, поглощение энергии, изменение облика, восхождение на стены
Особые защиты Необходимо магическое оружие +3 или лучшее для нанесения урона, призрачная форма, иммунитет к заклинаниям
Магическая сопротивляемость Нет

Телосложение 18
Интеллект 18
Мудрость 8
Харизма 18

Предистория: При жизни, Каз был известен своей мощью и искусностью, и люди страшились его, из-за злобной души и подлости этого великого воина. Как главный лейтенант Векны, Каз правил обширной империей, которая существовала благодаря тирании и ужасу. Спустя многие годы верного служения, Векна наградил Каза могучим магическим мечом. Созданный самим Векной, меч Каза превратил уже легендарного воина в образец истинного зла. Тем не менее, со временем меч начал постепенно воздействовать на разум воителя. В конце концов, Каз восстал против своего господина, желая узурпировать трон и управлять своей жизнью самостоятельно.

Битва между Казом и Векной была страшна, и в результате сражения черная башню, в которой сошлись господин и слуга, была практически уничтожена, так же, как и соперники. Тем не менее, Казу удалось выжить; его затянуло в межпространственные врата, и он оказался в плену в Цитадели Кавитус, принадлежащей Векне, на Квазиэлементальном Плане Золы. В течение столетий, Каз пребывал там, все глубже и глубже погружаясь в пучину отчаяния.

Во время заключения, могучий Каз изменился. Из-за негативной энергии, проникшей в его тело, он стал вампиром. Кроме того, его страсть к завоеваниям и победам превратилась в безумную жажду разрушения и хаоса. Каз, Чьи Руки Обагрены Кровью и Каз Ужасный умерли. Теперь на их месте возник Каз Разрушитель.

Спустя столетия заключения, Каз внезапно освободился, когда во время попытки захватить власть над Оэртом, лич был пленен Туманами. Тем не менее, радость Каза вскоре исчезла, когда он осознал, что вновь оказался в темнице, но теперь уже в нематериальных стенах Земли Туманов.

Текущее состояние: Хотя он не может понять, какие силы удерживают его в этом месте, или как он вообще оказался здесь, Каз Разрушитель уже осознал, ради чего он попал сюда. Он узнал, что Векна, его самый ненавистный враг, правит землей золы к западу от его собственного королевства, и что он желает отомстить ему за то время, которое ему пришлось провести в Цитадели Кавитус. Каз поклялся, что ничто не помешает ему отомстить той твари, которая держала его в плену на протяжении тысячелетий.

Как и его западный враг, Каз постоянно пытается достичь воинского превосходства в районе Дымящихся Пиков. Он понимает, что постоянная переброска сил на перевалы между Кавитусом и Товагом не даст ему ничего. Тем не менее, он также осознает, что в противном случае его земля падет под ударами армий Векны.

Каз видит только один путь к победе. Он верит, что вернув себе Меч Каза, он сможет уничтожить оверлорда Кавитуса. Кроме того, он убежден, что клинок спрятан где-то в Товаге. Его агенты и Кинжалы постоянно ищут его. Тем не менее, меч все еще находится на Оэрте.

Закрытие границ: Когда Каз желает закрыть границы своего королевства, он вызывает ужасающую бурю, состоящую их вращающихся мечей и кинжалов. Эта стена напоминает результат заклинания *барьер клинков*, и наносит 8d8 единиц урона каждому, кто пытается пройти через неё. Тот, кто углубляется туда, обнаруживает, что достичь другой стороны невозможно, и он продолжает получать урон до тех пор, пока не повернет назад и не покинет стальную бурю. Каз не может закрыть границу своего домена, которая разделяет его царство с землями Векны. Даже после призыва стены мечей, перевалы через Дымящиеся Пики остаются открытыми.

Сражение: Каз Разрушитель является воистину страшным противником. Благодаря тому, что он совмещает в себе черты древнего вампира и умелого воина, он является одним из самых могучих лордов доменов Равенлофта. Каз хорошо помнит ту бешеную ярость боя, которую он испытывал, сражаясь со своими врагами еще при жизни. Из-за этого, он предпочитает драться со своими противниками не используя свои вампирические способности. Тем не менее, если схватка будет оборачиваться не в его пользу, он с радостью изменит свою тактику.

В большинстве сражений, Каз использует длинный меч +3, который является всего лишь подобием Меча Каза. Этот нечеловечески сильный воин специализируется в использовании длинных мечей, и благодаря положительному модификатору Силы он получает +7 к своими броскам атаки и +12 к броскам урона. Это значит, что каждая успешная атака Каза наносит врагу 1d8+12 единиц урона.

Каз может использовать свой голос или взгляд, чтобы очаровывать своих врагов. Воля Разрушителя настолько сильна, что все жертвы очарования получают отрицательный модификатор – 4 ко всем своим спас-броскам.

Как и все вампиры, Каз тесно связан с Планом Негативной Энергии. Благодаря этому, его прикосновение высасывает у врага сразу два уровня жизненной энергии. Каз также обладает способностью заживлять свои раны со скоростью 4 хит-поинта в раунд. Если количество его хит-поинтов опускается до 0, Каз вынужден принять свою призрачную форму и отступить. В отличие от большинства вампиров, у него нет гроба и он не должен отдыхать в особом месте, чтобы восстановить свою мощь.

Сон, очарование, парализация и другие заклинания, воздействующие на разум или на плоть, не действуют в отношении Каза. Кроме того, он получает только половину урона от заклинаний и атак, основанных на холоде или электричестве.

Каз может карабкаться по стенам, подобно пауку (как при одноименном заклинании) и может в любой момент изменить свой облик, превратившись в летучую мышь. Раз в стуки, Каз может использовать эту способность, чтобы изменить свой облик и одновременно с этим восстановить все потерянные хит-поинты. Как и все вампиры, он также может призывать волков, летучих мышей и крыс тогда, когда ему необходима помощь. В этом случае, он может призвать 10d100 летучих мышей, 10d100 крыс, или 3d6 волков. Летучие мыши появятся на поле боя через 2d6 раундов, крысы через 1d10 раундов, а волки через 2d4 раунда.

Каз разрушитель в любую секунду может принять газообразную форму, которая защищает его от вреда. В этом облике, он может проходить через трещины в стенах, просачиваться через замочные скважины, избегая таким образом всех преград, через которые проникает воздух. В большинстве случаев, эта способность является полностью идентичной одноименному заклинанию. Тем не менее, благодаря мощи Каза, он сохраняет свою сопротивляемость оружию, уровень зачарования которого меньше +3 (за исключением святых мстителей, подобно Векне). Кроме того, Каза нельзя заставить принять обычный облик с помощью заклинаний, напоминающих рассеивание магии.

Каз не может войти в населенное здание или какое-либо другое место, без разрешения его обитателей. Так как законы Товага ясно указывают на то, что все дома и все имущество принадлежат Казу, это условие не часто становится для него препятствием.

Каз не подвержен многим слабостям, которые опасны для других представителей его рода. Святая вода, священные символы, зеркала и чеснок не воздействуют на него. Он не нуждается в гробе и может спокойно пересекать текущую воду. Тем не менее, солнечные лучи так же смертельны для него, как и для других представителей его проклятого рода. Яркий свет может мгновенно уничтожить его. Тем не менее, это не означает его окончательную гибель, так как через 1d100 ночей Каз восстанет вновь, и отправится мстить тем, кто осмелился заманить его под жгучие лучи солнца. Оружие и заклинания, воздействующие на нежить подобно солнечным лучам, наносят Казу двойной урон.

Большинство вампиров можно убить только вонзив им деревянный кол в сердце, после чего обезглавив, бросив в огонь или уничтожив их тела каким-либо другим способом. Все вышеописанное касается и Каза, но дерево, использованное для создания кола, должно быть срублено в одном из лесов его родного мира, Оэрта. Из-за этого, ни один кол, сделанный в Товаге, не сможет уничтожить вампира Каза.

Зерисия

Зерисия является уникальным Кластером, так как его домены не существуют рядом друг с другом, а буквально соединены в одно целое. Эти два домена называются Паридоном и Тимором.

До Великого Спряжения, Зерисия существовала, как независимый Остров Ужаса. Тем не менее, когда земли Демиплана начали изменяться, густо населенный город Паридон отделился от Зерисии, и система коллекторов изменилась трагическим образом. Результатом попыток исследовать новые коллекторы стали загадочные несчастные случаи и исчезновения, а выжившие исследователи возвращались безнадежно безумными, обезумевшими от неизвестных ужасов. Тем не менее, система коллекторов все еще действует, и потому правящий класс Паридона вскоре забыл об этой проблеме.

Под городом, коллекторы образовывают собственный, тайный домен. Некогда находившиеся под городом Тимором, эти коллекторы управляются Королевой Улья, и её хищными детьми – марикитами (marikith). До великого Спряжения, эти твари опустошили город, в котором проживало больше тридцати тысяч жителей. Но недавно, они открыли новые охотничьи угодья в Паридоне. (Опустевший город Тимор все еще дрейфует где-то в Туманах, но его коллекторы теперь стали частью Кластера Зерисия).

Паридон

Земля: Некогда, город Паридон был окружен богатыми пахотными землями, которые находились в крошечном домене, известном, как Зерисия. Тем не менее, Великое Спряжение заставило этот остров уменьшиться, и теперь этот домен состоит из одного города.

Город Паридон всегда накрыт густым туманом. Туманная Граница начинается уже в предместьях города, и потому над его улицами постоянно висит густой и промозглый туман.

Этот город является целым лабиринтом каменных улиц и зданий с узкими окнами, построенных из темных кирпичей. В Паридоне редко можно встретить всадника, но карет здесь довольно много. В Паридоне почти нет мест, где не был бы слышен стук копыт и скрип колес, отражающийся от каменных стен домов.

После исчезновения полей, горожане начали выращивать пищу в небольших, чахлых садах, расположенных в парках и на крышах домов. Дополнением к этим источникам пропитания служила рыбная ловля, которая велась в Реке Ноднал, рассекающей город на две части. Кроме того существа, которых некогда считали домашними любимцами или паразитами, стали еще одним шансом выжить для их бывших хозяев.

Одно время, среди бедных жителей города свирепствовал голод, хотя, по словам констеблей джентльмены и леди Паридона всегда хорошо питались. Со временем, эта проблема решилась сама собой. Хотя продовольственная проблема была решена, населения города продолжало уменьшаться. Жители Паридона просто исчезали. На самом деле, это объяснялось тем, что в

дополнение к уменьшению острова, его коллекторы были заменены независимым доменом. В глубине этих бесконечных туннелей поселились монстры, питающиеся человеческой плотью.

Кроме утраты многочисленных человеческих жизней, еще одной заметной потерей стала гибель ночной жизни города. Некогда, в пабах гремела музыка и смех, а богачи отправлялись на вечеринки в своих богатых экипажах. Теперь, сразу после захода солнца, весь Паридон собирается у каминов, дрожа от страза перед тьмой.

Культурный уровень: Ренессанс.

Народ: Жители Паридона разделены по классам. Леди и джентльмены живут в элегантных особняках, окруженных живописными владениями. Представители низших классов чаще всего работают в разнообразных магазинчиках или же прислуживают богачам. Хотя большинство владеет собственными лавками, их скромные сбережения не дают им возможности присоединиться к высшим классам. Еще в более бедственном положении находятся нищие. Некоторые рыскают по улицам города, выступая в роли грабителей и мелких воришек, тогда как другие пытаются выжить с помощью каких-либо еще методов.

Мужчины Паридона предпочитают длинные шерстяные штаны, хлопчатобумажные рубашки, высокие ботинки с пуговицами и толстые плащи или накидки, для защиты от окружающей сырости. Джентльмены носят высокие черные цилиндры, тогда как мужчины из низших классов предпочитают обычные кепки.

Большая часть женщин Паридона носит темные длинные платья, высокие ботинки с пуговками и шляпы. (Считается очень неприличным, когда женщина оголяет ногу выше лодыжки или выходит из дому без шляпы). Выходя из дому, они набрасывают накидки, чтобы защититься от сырого и промозглого воздуха. Женщины из низших классов предпочитают простые шляпы, тогда как леди из высших классов могут похвастаться огромными и вычурными головными уборами

Большая часть Паридонцев не верит в богов. Вместо этого, они исповедуют философию, известную, как "Божественность Человечества". Считающейся более цивилизованной, чем вера в несуществующие сверхестественные силы, эта философия основывается на том, что люди (включая человеческих полукровок, таких как полу-эльфы и полу-Вистани) являются единственной из всех разумных рас, которая имеет божественное происхождение, и должна стремиться к совершенству – физическому, умственному и эмоциональному. Доказательствами этих утверждений являются очень запутанные догадки и гипотезы.

Кроме очевидного человеческого населения Паридона, в городе существуют еще два, практически никому не известных, сообщества. Во-первых, в Паридоне обитает несколько кланов допплегангеров. Их присутствие было выявлено группой приключенцев во время недавнего всплеска загадочных убийств,

несколько дней назад. Еще одними тайными обитателями являются оборотни-шакалы (jackalweres), количество которых постоянно растет.

Из-за недавних исчезновений, некоторые начинают говорить о том, что допплегангеры вновь вернулись к своим старым развлечениям, но слухи о загадочных тенях, выскальзывающих из коллекторов и похищающих людей, отрицают эти заявления. Оказавшись посреди двух рас Изменяющих Облик, нападениями которых объясняется растущее число исчезновений, жители Паридона впадают все в большую и большую паранойю.

Местные Игровые Персонажи: Паридон уже много лет состоит только из заселенных земель, и потому многие классы, представители которых тесно связаны с природой (например рейнджеры), здесь неизвестны. Кроме того, маги также появляются здесь нечасто. Самыми распространенными классами в Паридоне являются воины и плуты. Здешние жрецы исповедуют философию, известную, как Божественность Человечества. Священники этой веры творят заклинания в соответствии со стандартными правилами, представленными в этой книге, и могут иметь любое нейтральное мировоззрение. Конечно же, персонаж, принадлежащий к этому классу, должен отвечать минимальным требованиям класса *жрец*, но, кроме того, он должен еще обладать высоким Интеллектом, показатель которого не может быть меньше 14. Это требуется для того, чтобы клерик смог разобраться в достаточно сложной философии, исповедуемой Церковью Паридона. Жрецы этой веры не могут изгонять нежить.

Независимо от класса, персонаж, родиной которого является Паридон, бесплатно получает навык Этикета.

Закон: Паридоном правит Совет, который состоит из девяти членов и избирается аристократией города каждые пять лет. Низшие классы не обладают правом голоса, хотя они могут обращаться к членам совета с просьбами и советами. На самом деле, основным заданием этого совета являлось распределение пищи среди высших классов и обеспечение их запасами, а не благосостояние и выживание оставшихся жителей города. С другой, более позитивной стороны, совет предпринимал попытки остановить загадочные исчезновения: теперь богатым обитателям города приходилось платить большие налоги и взносы в казну, которые шли на обмундирование и найм дополнительных констеблей. Теперь офицеры патрулируют улицы группами по три человека, чтобы уменьшить возможность нападения допплегангера.

Столкновения: В самом Паридоне нет монстров, но обитатели Тимора время от времени поднимаются на поверхность. До сих пор оверлорд Паридона не предпринял ничего, чтобы остановить эти нашествия, и, возможно, он даже не догадывается о происходящем.

Дополнительная информация: Приключение Час Ножа включает в себя подробную карту Западного Конца Паридона, также как и описание загадочных убийств.

Оверлорд Паридона

Содо

Равенлофтовский Допплегангер, Хаотично-Злой

Armor Class 5 **Сила** 19
Движение 12 **Ловкость** 18
Уровень/Хит Дайс 5 **Телосложение** 16
Хит-поинты 40 **Интеллект** 18
THAC0 15 **Мудрость** 17
Кол-во атак 1 **Харизма** 10
Урон/Атаки 1d12 за каждый ранд
Особые атаки Удушение
Особые защиты Необходимо оружия +5 или лучшее, для нанесения урона
Магическая сопротивляемость 90% иммунитет ко всем заклинания, наносящим урон

Хотя он является Равенлофтовским допплегангером, обладающим способностью принимать любую гуманоидную форму, Содо не может принимать определенный облик дольше, чем на несколько секунд. Когда он спокоен, он может находиться в облике определенного существа целую минуту, но когда он рассержен или возбужден, то изменяет свой облик каждые две-три секунды. Многие облики Содо звероподобны и ужасающи, и потому один взгляд на него может потребовать бросок ужаса.

Предистория: Первоначально Содо принадлежал к клану допплегангеров, проживавших в отдаленном мире. Содо, члены его клана, и его город были поглощены Туманами Равенлофта после ужасного преступления, совершенного им – ужасного, даже с точки зрения допплегангеров. С помощью серии тщательно спланированных "несчастных случаев", Содо убил всех допплегангеров своего клана, которые были старше, чем он. Уничтожив всех старших, Содо убил лидера клана, спрятал его тело и принял его облик.

Противостоя подозрительным молодым членам своего клана, Содо принимал облик старейшины его клана, добавляя себе тени под глазами, чтобы выглядеть старше. Обычно, допплегангер не может принимать облик другого допплегангера, но Содо воспользовался помощью магии: шляпой маскировки.

Когда Содо и город Паридон были поглощены Равенлофтом, Содо обрел способность принимать облик любого гуманоидного существа, включая его товарищей-допплегангеров. Одновременно с этим, на него было наложено проклятье, которое заставляло его постоянно изменять форму и лечить каждого, кому он хотел навредить.

Текущее состояние: В течение десятилетий Содо был неформальным лидером кланов допплегангеров Паридона, но теперь его положение становится все более и более ненадежным. Глава одного из кланов, Сэр Эдмунд Бладсворт, предал его. Бладсворт не только вступил в союз со стаей оборотней-шакалов, но и заявил свои права на клык носферату, магический нож, который обеспечивал неуязвимость Содо последние 156 лет. Если Сэру Эдмунду удастся заполучить

неуязвимость, даруемую кинжалом, то ничто не сможет предотвратить смерть Содо и появление в Паридоне нового Оверлорда.

Закрытие границ: Когда Содо желает закрыть границы своего домена, Туманы перекрывают все входы и выходы. Они заполняют аллеи в предместьях города, и независимо от того, в каком направлении движется беглец, он вскоре заметит, что вновь направляется к центру домена.

Сражение: Содо обладает стандартными псионическими способностями Равенлофтовского допплегангера, но он также охотится за болью и ужасом его жертв. Он должен испытывать эти эмоции, как минимум каждые пять дней, или же переносить страшную боль, которая постепенно усиливается.

Чтобы ощутить страдания своих жертв, Содо должен прикоснуться к ним. Так как ему очень сложно использовать оружие, из-за постоянных изменений облика, он предпочитает душить своих жертв. Чаще всего, ему удается продержаться достаточное, для смерти своей жертвы, время. В тоже время, прикосновение Содо снимает боль и воскрешает мертвых (подобно заклинанию *воскрешения*, но без старения или ослабления Содо). В результате этого, его жертвы всегда переживают его нападения, независимо от их жестокости. Большая часть убеждена в том, что случившееся с ними было просто жутким ночным кошмаром.

Тимор

Земля: Под туманными улицами Паридона находится еще более загадочный лабиринт туннелей. Размер этих овальных коридоров может варьироваться от четырех до двадцати футов. В этих туннелях, многократно усиливается зловоние Паридона, и загадочный туман заполняет их, ограничивая радиус осветленного пространства (включая и волшебный свет) до пятнадцати футов.

Культурный уровень: Каменный Век.

Народ: Единственными обитателями Тимора являются марикиты, которые практически неизвестны в Равенлофте за границами этого домена. Никому не известно, сколько именно здесь существует марикитов.

Марикиты являются потомками Королевы Улья, Оверлорда Тимора. У этих неповоротливых, мускулистых гуманоидов кожистая черная кожа и светящиеся красные глаза. Тем не менее, они научились скрывать это свечение, и часто жертва даже не догадывается о том, что она окружена стаей марикитов. Кроме того, их толстая кожа маскирует тепло их тел, и потому персонажи с инфравидением обладают только 25% возможностью заметить марикита в темноте.

Эти существа из ночных кошмаров охотятся стаями, пробираясь через коллекторы под Паридоном и внезапно появляясь на поверхности, желая утолить свой извечный голод человеческой плотью. Марикиты сражаются с помощью своих бритвоподобных когтей и клыков, предпочитая пленить свою жертву на поверхности, и затащить её в коллектор, где они могут насладиться

ею в полной мере. Даже если жертва оказывает сопротивление, толстая шкура марикитов служит им хорошей защитой. Они получают только одну единицу урона за каждое удачное нападение, совершенное с помощью обычного тупого оружия и половину урона от обычного колющего оружия за каждый хит-поинт. То же самое относится и к магическому оружию, за исключением того, что магический модификатор добавляется к урону. (Мечи остроты и ворпальные мечи наносят полный урон).

Марикиты предпочитают сражаться во тьме, так как вся их жизнь была проведена в мрачных коллекторах. Они получают отрицательный модификатор –4 ко всем броскам атаки, сделанным при ярком свете, и модификатор –2, при тусклом. Марикиты являются очень способными подражателями, которые могут воссоздать почти любой звук. Они также обладают способность чувствовать страх жертвы, и пока они прячутся в тенях, они издают звуки, которые по их мнению, испугают жертву еще сильнее. Они считают страх своих жертв таким же сладким, как вкус их крови.

Марикиты разделены на два класса: охотники и Королева. Тем не менее, в каждом улье может быть только одна королева, и нам известен только один улей, существующий в Равенлофте.

Марикит: AC 3; MV 15; HD 3+2; THAC0 16; #AT 3 (коготь/коготь/укус); Dmg 1-6/1-6/1-8; SD толстая шкура (уменьшается урон, наносимый оружие); SZ M (6'-7'); ML Элитная (14); Int Низкий (6); AL LE; XP 420.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует героев, родиной которых был бы Тимор.

Заметные Личности: Королева Улья является единственной выдающейся личностью Тимора.

Закон: В Тиморе верховной властью обладает Королева Улья. Все марикиты связаны с ней телепатически и они не могут противиться её приказаниям.

Столкновения: В течение каждого оборота, проведенного в коллекторах под Паридоном, у героев есть 5% возможность столкнуться со стаей из 2d10 марикитов. Как только персонажи были обнаружены, эти существа начинают нападать на них постоянно увеличивающимися отрядами, причем каждый отряд увеличивается еще на шесть тварей. (Если героям удалось уничтожить первый встреченный ими отряд, то за ним следует нападение 2d10+6 марикитов, потом 2d10+12, и так далее, пока персонажи не погибнут или не покинут границы Тимора).

Дополнительная информация: Приключение Час Ножа включает в себя подробную карту Западного Конца Паридона, также как и описание загадочных убийств.

Оверлорд Тимора

Королева Улья

Королева Марикитов, Хаотично-Злая

Armor Class -3 **Сила** 18
Движение 15 **Ловкость** 8
Уровень/Хит Дайс 13 **Телосложение** 20
Хит-поинты 93 **Интеллект** 20
THAC0 7 **Мудрость** 11
Кол-во атак 6 **Харизма** 3
Урон/Атаки 1-8/1-8/1-8/1-8/1-8/1-10/1-10
Особые атаки Захват, яд
Особые защиты Власть над марикитами
Магическая сопротивляемость 20%

Размеры Королевы Улья превышают одиннадцать футов. Её почти человеческий торс заканчивается у огромного, напоминающего паучий, живота, который поддерживается четырьмя ногами. Другие четыре руки отходят от реберного каркаса. На черной спине Королевы проступают красные и оранжевые пятна. Тонкие грязные волосы, подобно странной короне окружают её голову, а из её рта высовываются длинные клыки, с которых капает яд. Её глаза пылают красным, подобно ужасным фонарям джек-о-лантерс *(Кажется был такой персонаж в британской мифологии. Что-то вроде призрачных огней, или чего-то такого. Прим. переводчика)*, а ядовитое жало становится все более и более опасным с каждым отложенным яйцом, так как каждые роды оставляют слой ядовитой слизи на его поверхности.

Чтобы найти Королеву Улья, герою необходимо будет пробраться в самое сердце домена, попутно сражаясь с ордами марикитов. И, наконец, один только взгляд на ужасного оверлорда Тимора требует броска ужаса с отрицательным модификатором –3.

Предистория: Много столетий назад, женщина, ставшая Королевой Улья, была наследницей одного из королевских домов. Её мать, королева, заставила свой народ платить огромные налоги, которые бросили его в пучину голода и нищеты, ради того, чтоб построить самый прекрасный в мире город там, где никто не осмелился бы поселиться по доброй воле – над ульем марикитов, самых опасных хищников её мира.

Молодая принцесса видела страдания своих людей, но не чувствовала к ним никакой жалости. Вместо этого, она ненавидела их и вместе с ними и свою мать. Она обвиняла крестьян в том, что они не могли исполнить экстравагантные мечты её матери, и винила королеву в разрушении королевства, которое постепенно превращалось в руины. Хотя принцесса желала уничтожить королеву, она никак не могла разработать план, который привел бы к её гибели, и одновременно не навредил ей самой.

Она получила ответ в одну из ночей, проведенную с её любовником, аристократом, который возглавлял Королевских Охотников на Марикитов. Он рассказал ей, что на самом деле королева приказал построить здесь город из-за того, что сильнее всего на свете боялась именно марикитов. Тем не менее,

ослепленная гордыней, она хотела доказать этим себе и тем, кто знал о её тайных страхах, что не боится ничего. Узнав об этом, принцесса начала готовить заговор.

Сначала, она соблазнила одного из придворных волшебников. После нескольких встреч, принцесса убедила его создать заклинание, которое могло бы превратить её в королеву марикитов на глазах у королевы, надеясь, что старая женщина умрет от страха. Она собиралась сделать это в ночь Королевского Бала, который должен был проходить в новом дворце и знаменовать собой окончание возведения великого города.

Перед балом, принцесса тайно встретилась со своим любимым, чтобы договориться о том, что на бале не будут присутствовать охотники. (Она не хотела случайно погибнуть во время действия иллюзии) К несчастью для принцессы, их заметил маг. Заклинатель, осознавший, что его просто использовали, пришел в дикую ярость и решил отомстить принцессе.

Когда праздник достиг наивысшей точки, принцесса встала, и произнесла речь, в которой она прославляла свою мать и великий город, построенный ею. Когда она закончила произносить речь, маг наложил заклинание, и принцесса почувствовала страшную боль. Изысканный бал превратился в хаос, так как она превратилась в королеву марикитов, а её мать рухнула наземь, и её сердце разорвалось от ужаса.

Но торжество принцессы продолжалось только несколько секунд. Маг торжествующе объявил, что теперь её тело стало таким же ужасным, как и её душа. Заглянув в одно из зеркал, врезанных в стены дворца, женщина с ужасом созерцала свой новый облик – теперь она стала королевой марикитов, но с человеческой головой. Внезапно, она поняла, что маг не накладывал никаких иллюзий; он действительно превратил её в чудовище. Прежде чем маг успел свершить обратное превращение, она убила его.

Первое убийство ввергло её разум в безумие убийства. Вскоре, она вырвалась на улицу городов, убивая всех, кто стоял у неё на пути. В конце концов, её любовник и его охотники заставили Королеву отступить в безопасные коллекторы, но как только она скрылась во тьме, её окружил туман. Туманы Равенлофта сомкнулись над ней.

Текущее состояние: Королева Улья довольно быстро адаптировалась к новым условиям своего существования. Хотя гордая принцесса отчаянно стыдится своего внешнего вида, она уже привыкла к своим новым владениям. Она считает марикитов высшими существами, заметно превосходящими тех слабых людей, которыми она правила в своем родном мире. Они полностью покорны ей и могут прокормить себя самостоятельно.

Королева Улья смертельно боится того, что однажды она отложит яйцо, из которого появится королева, которая придет ей на смену. Из-за этого, она убивает всех королев, которые появляется на свет в Тиморе.

Закрытие границ: Когда Королева Улья желает закрыть границы своего домена, ядовитые облака страшной вони заполняют все туннели, которые ведут в, и из коллекторов. Каждый персонаж, который пытается пройти через облако, получает 2d4 единиц урона за каждый раунд, который он проводит в пределах облака, и должен сделать успешный спас-бросок против яда, или застыть в параличе до тех пор, пока облака не исчезнут. Марикиты обладают иммунитетом к этому яду.

Сражение: Если героям удается пробиться через бесконечные отряды марикитов, Королева Улья первым делом попытается скрыться в одном из коридоров, которые окружают её логово. Если героям удастся помешать её, то она примет бой. Во время сражения она может наносить удары своими четырьмя руками, также как и двумя ногами из четырех. Кроме того, она может попытаться схватить своего противника и впиться в него зубами. Если она проводит успешную атаку сразу двумя руками, она может попытаться укусить своего врага. Жертва её ядовитого укуса должна сделать успешный спас-бросок против яда с отрицательным модификатором –4, или умереть на месте.

И наконец, в самой критической ситуации, она может попытаться ужалить своих врагов, хотя при этом её живот останется незащищенным (AC 0). Если ей удается сделать это, то противнику Королевы необходимо сделать успешный спас-бросок против яда с отрицательным модификатором –4, или впасть в каталитический транс, который продолжается одну неделю. В течение этого времени, его кожа уплотняется и становится черной, а само тело постепенно преображается. В конце недели, несчастный станет марикитом, полностью подвластным королеве. (Если королева мертва, новый марикит будет свободен). В течение первой недели, заклинание *нейтрализации яда*, которое будет наложено на героя после произнесения заклинания *снять проклятье*, может предотвратить превращение. Как только преображение завершается, спасти персонажа сможет только заклинание *желание*.

Карманные Домены

Чаще всего Карманные Домены находятся в границах других доменов. (Исключением из этого определения являются островные домены, которые находятся в Море Печалей и Ночном Море, которые считаются доменами Ядра). Карманные Домены обычно состоят из одного лорда домена, которого называют демилордом, и небольшого участка земли, или, возможно, одного здания. И потому, темная душа, которая оказывается в Карманном Домене, является истинным заключенным – возможно даже в большей степени, чем все остальные лорды.

Хотя многие Карманные Домены занимают определенную географическую позицию, это не всегда бывает так. Особый вид Карманного Домена, Плавающий Домен, постоянно перемещается с места на место, часто заменяя собой небольшой участок земли во владениях другого лорда. Некоторые Плавающие Домены даже материализовываются на Основном Материальном Плане. Еще одним ужасающим свойством Плавающих Доменов является тот факт, что во время движения, он может унести с собой случайно оказавшихся в своих границах, независимо от того, закрыл демилорд границы или нет.

Одним из самых ужасных карманных доменов является Извилистая Дорога, на которой практически неуничтожимый дух, известный, как Безголовый Всадник, обречен вечно скакать по бесконечной дороге, вместе с головами тех несчастных, которых он уже обезглавил. Другим примером Карманного Домена является Башня Лиидрика, в которой обитает Призрачный Любовник, который помогает одиноким, нелюбимым или вдовствующим женщинам, забирая их жизни.

В этой главе описываются домены Давион, Дом Ламент, Земли Ночных Кошмаров и Скаена.

Давион

Этот странный Карманный Домен существует в пределах другого Карманного Домена. Давион находится в одной из сфер снов Земель Ночных Кошмаров, Плавающего Домена, описанного далее в этой главе.

Давионом правит четыре могучих личности, которые стали жертвами неудачного заклинания *желание*. Теперь эти четыре души сражаются за власть над одним телом. В зависимости от того, чей дух доминирует, домен изменяет свою природу, внешний вид и обитателей. Давион состоит из небольшого селения, в котором всего около тридцати домов, окруженных приблизительно пятью квадратными милями незастроенной земли. При каждом правителе, селения изменяет свое название и соответственно изменяются и характеры его обитателей.

Когда Давион контролирует свое тело, его подсознательная ярость, вызванная несправедливостью его судьбы, превращает селение в руины, подобные руинам, остающимся после землетрясения. Утратившие кров жители ищут в руинах пропитание и одежду. Они верят, что когда-то их дом назывался Торневудом.

Когда телом завладевает Августус, селение называется Арканоном. Здешние дороги выложены красным кирпичом, а у домов черепичные крыши. Этот спокойный город является мечтой мага, так как в здешних магазинах можно обнаружить любые компоненты для заклинаний, или необходимое для исследований оборудование. У местных жителей хорошие манеры, и все они безупречно одеты. В Арканоне всегда стоит облачная погода и приятная прохлада.

Когда побеждает воин Боромар, местные жители считают, что они проживают в Холме Баромара, приграничном поселении. Дома и общественные заведения построены из бревен, а вместо улиц – здесь грязные дороги, со следами телег. Местные жители являются упорными первопроходцами, которые носят кожаные и меховые одежды. Здесь очень ясное небо, но температура часто опускается ниже 0.

Нарана – это жрица Ловиатары (богини боли), и когда она является доминирующей личностью, город становится селением Паллатия. Здания, из которых оно состоит, построены из красного кирпича, и у них плоские крыши, а

самым большим из них является величественный храм Ловиатары. Местные жители – гедонисты, и практически все они являются садистами или мазохистами в большей или меньшей степени. Большая часть жителей носит облегающие одежды из прозрачного шелка, или черные кожаные костюмы с шипами. Здесь царит теплая и ветреная погода, напоминающая позднюю весну.

Личности появляются и изменяются без предупреждения, и потому персонажи, заточенные в Давионе, оказываются в постоянно изменяющемся мире безумия. Для того чтобы остановить это, герои должны найти способ разделить четыре личности. К сожалению, почти все они отказываются верить, что они разделяют свое тело с тремя другими существами, и вряд ли согласятся помочь персонажам.

Культурный Уровень: Средневековье.

Народ: Обитатели этого места очень сильно зависят от личности доминирующего лорда. Тем не менее, никто из горожан не осознает, что его окружение является непостоянным.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует игровых персонажей, родиной которых был бы Давион.

Столкновения: Так как большая часть этого домена состоит из города, то практически единственными его обитателями являются горожане. Стоит заметить, что четыре раза в день у города и горожан есть 50% шанс измениться, что объясняется изменением соответствующей личности лорда.

Дополнительная Информация: Полное описание Давиона и его изменяющихся личностей представлено в игровом приложении *Книга Могил.*

Лорд Давиона

Давион Безумный

Человек, Маг 15-ого уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 2
Движение 12
Урон/Хит Дайс 15
Хит-поинты 100
THAC0 11
Кол-во атак 1
(или 3/2 в случае Боромара)
Урон/Атаки В зависимости от оружия
Особые атаки Способности трех других личностей, заклинания (5/5/5/5/5/2/1)
Особые защиты Нет
Магическая сопротивляемость Нет

Сила 14
Ловкость 16
Телосложение 15
Интеллект 19
Мудрость 16
Харизма 17

Хотя Давион и является истинным лордом этого домена, он разделяет свою власть с Боромаром, Нараной и Августусом. Из этих трех только Давиону известно истинное положение дел.

Предистория: Некогда Давион был могучим и хорошо известным магом. Его магические знания распространялись на все восемь школ магии, но он желал все большей и большей мощи и знаний, и был готов заплатить за них любую цену. Он нанял трех людей – Боромара, Нарану и Августуса – которые должны были странствовать по миру в поисках артефактов, свитков, книг и все, что они только могли обнаружить.

Во время их поисков, Давион обнаружил кольцо двух желаний. Тем не менее, до того, как он закончил произносить заботливо подготовленное желание, наемники прервали его. Даже не задумываясь, Давион обернулся к ним и потребовал, чтобы они отдали ему все, что у них было. Кольцо тут же исполнило его желание, заключив в теле Давиона четыре личности.

Объединенная сила этих четырех личностей была настолько велика, что они могли править всем, что находилось вокруг них. Реальность, которая окружала их, изменялась в зависимости от того, какой разум в данный момент владел телом мага. Будучи единственным, кто осознавал сложившуюся ситуацию, Давион смог получить доступ к знаниям и возможностям других обитателей его тела. К сожалению, неожиданный наплыв мощи и знаний бросил его в пучину безумия.

В конце концов, группа хорошо известных приключенцев попыталась разделить эти личности. Осознавая всю опасность, которая угрожала его новообретенным возможностям, Давион безжалостно уничтожил героев одного за другим. Вскоре после окончания этой отвратительной резни, Туманы поднялись над ним, сделав его пленником Равенлофта.

Текущее состояние: Давион, Боромар, Нарана и Августус правят доменом приблизительно равное количество времени. Давион все еще остается единственным, кто полностью осознает сложившуюся ситуацию.

Боромар – это хорошо вооруженный воин, в красиво гравированных полных пластинчатых доспехах. Это очень скрытный и загадочный персонаж, который может долгое время разговаривать и спорить с самим собой, как будто бы его сопровождает невидимый союзник. Неизвестно происходит ли это из-за паранойи, или обостренного чувства опасности, но он очень часто оборачивается назад, чтобы проверить, не крадется ли кто-то за ним по пятам.

Нарана выглядит, как худощавая женщина лет двадцати, облаченная в неудобную и практически ненужную чешуйчатую броню. Дюжины красивых цепочек свисают с её темных волос, и обернуты вокруг её шеи, каскадом опускаясь на её тело. Это очень шумная и грубая женщина, которая часто использует оскорбления и гнусные намеки. Как жрица Ловиатара, она всегда готова помочь раненным, но не совсем так, как они хотели бы. Вместо того, чтобы помочь им с помощью лечебных заклинаний или добрых слов, она

пинает, царапает и оскорбляет их – делая все, чтобы причинить несчастным как можно больше боли, достойно восславив своего бога.

Августус – худощавый мужчина средних лет, который носит темные мантии. Он спокоен, прям и несколько нетерпелив, и также готов быстро и жестоко указать на незнание или невежество других. Он излагает свои мысли короткими, но точными фразами. Он не любит тратить время, выслушивая замысловатые истории, и часто грубо прерывая рассказчиков, требуя, чтобы они перешли прямо к делу.

В данный момент Давион – это измученный, облаченный в лохмотья безумец, который мгновенно исчезает в руинах, когда к нему пытается кто-то приблизиться. Большую часть времени, Давионом владеет навязчивая идея еще больше увеличить свою мощь. Он сожалеет о гибели приключенцев и героев, которые желали остановить его, считая, что лучше бы он попытался добавить их к своей коллекции душ. Так как кольцо, в котором находится оставшееся желание, хранится у Нараны, Давион ищет другие способы, чтобы вселить в свое тело новые личности.

Закрытие Границ: Только Давион обладает возможностью закрывать границы. Если он желает сделать это, то персонажи обнаруживают, что город покинуть невозможно. Как только город исчезает за их спинами, он внезапно возникает прямо перед ними. Независимо от того, в каком направлении отправятся герои, они всегда будут вновь и вновь возвращаться в город.

Сражение: Когда тело контролируется Давионом, он может использовать боевые и магические способности всех его личностей. Во время сражения существует 5% возможность того, что одна из отсутствующих в данный момент личностей захватит власть над телом, в результате чего все раны Давиона сразу же исцелятся. Если одна из личностей Давиона умирает, Мастеру следует немедленно определить, какая персоналия занимает её место. Если не будут уничтожены все четыре личности, то "погибший" разум возродится в теле Давиона через 1d4 дней.

Боромар, hm F10: AC -1; MV 12; hp 100; THAC0 11; #AT 3/2; Dmg 1d8+4 (длинный меч +4, защитник, причем он может использовать положительный модификатор +4 во время защиты, или разделив его между броскам защиты и атаки); SA +2 положительный модификатор атаки, и +3 модификатор урона, благодаря высокой Силе; SD может с помощью магии призвать себе в руку потерянный или похищенный меч, который появится через 1 раунд; SZ M; AL CN. S 18/55, D 15, C 18,1 14, W 16, Ch 17. **Особое снаряжение**: полная пластинчатая броня +2.

Нарана, hf P16 (Ловиатар): AC 3 (браслеты защиты AC 3); MV 12; hp 100; THAC0 10; #AT 1 (отравленные ногти); Dmg 1d2+яд (Тип N); SA заклинания жреца (10/9/9/7/4/3/1); SZ M; AL CE. S 16, D 15, C 18,1 14, W 19, Ch 17. **Особое снаряжение**: кольцо одного желания.

Августус, hm Ml 2: AC 3 (мантия защиты +3); MV 12; hp 100; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d8+3 (палочка ударов); SA заклинания (4/4/4/4/4/1); SZ M; AL LN. S 14, D 19, C 15, 1 18, W 16, Ch 17.

Список заклинаний Давиона: *1-ый уровень – все заклинания из Книги Игрока.*
2-ой уровень - все заклинания из Книги Игрока.
3-ий уровень - все заклинания из Книги Игрока.
4-ый уровень - замешательство, прокоп, страх, огненная ловушка, неловкость, ледяной шторм, иллюзорная стена, улучшенная невидимость, одеревенение, бурная растительность, превратить себя, теневые монстры, твердый туман, запустение, ледяная стена, магическое око.
5-ый уровень – усовершенствованная иллюзия, хаос, конус холода, доминирование, обман зрения, слабоумие, задержать монстра, прохождение через стены, послание, магия теней, каменная форма, телекинез, огненная стена.
6-ой уровень – цепная молния, дезинтегрировать, шар неуязвимости, невидимый охотник, массовый совет, проекция, отторжение, превращение Тензера, покров.
7-ой уровень – хватающая рука Бигби, огненный шар замедленного действия, палец смерти, ограниченное желание, Слово Силы: Оглушение, отражение заклинания, исчезновение, видение.

Дом Ламент

Некоторые владыки доменов не являются гуманоидами, и, в некоторых редких случаях, домен и лорд являются одним целым. К этим лордам относится и Дом Ламент, который находится в юго-западной Борке.

Земля: В этом Карманном Домене царит вечная осень, что сильно удивляет тех, кто вступает в его пределы тогда, когда в окружающей этот домен Борке стоит лето, весна или зима. В течение дня, здешнее небо висит над домом темной пеленой, но по ночам, облака часто собираются в одно целое, и на окрестности обрушивается буря.

Высокая толстая стена, которая окружает дом, отмечает границы этого домена. С внутренней стороны стены находится ров, заполненный солоноватой водой, в котором плавают сухие листья. Небольшой сад заполнен черными дубами, на которых не осталось листьев, и которые со всех сторон окружают заброшенную лужайку, все сильнее и сильнее запутываясь в виноградных лозах. Кажется, будто эти стебли и деревья движутся в своем, независимом от ветра ритме, иногда выбрасывая вперед свои ветви, как будто бы угрожая захватчикам.

Дом построен из аккуратного кирпича, с круглой угловой башней. Темные высокие окна второго этажа слепо глядят вниз. Всю поверхность стен укрывает серый лишайник, и крошечные трещинки уже начинают появляться в поверхности камней, из которых построен дом.

За входной дверь находится двухэтажный холл с огромной люстрой и черными, закругленными ступеньками лестницы с широкими перилами. Стойки перил вырезаны в форме нимф с ужасными лицами. У самого потолка, на внешней стене, находится широкое Готическое окно, с темно-красными стеклами, через которое алый свет заливает окно.

Этот особняк состоит из множества темных комнат и коридоров, в которых возвышается роскошная мебель, обильно припорошенная пылью и забытая всеми уже много лет. Во многих комнатах первого этажа нет окон, и потому они выглядят особенно мрачными. Но даже на втором этаже стены настолько толсты, что через пыльные окна свет почти не проникает в покрытые паутиной комнаты.

Посетители Дома Ламент вскоре начнут подозревать, что они не одни в этом доме. Вскоре им становится ясно, что чей-то зловещий разум управляет каждым предметом, расположенным в стенах этого дома.

Культурный уровень: Рыцарство.

Местные Игровые Персонажи: В Равенлофте не существует героев, родиной которых был бы Дом Ламент.

Столкновения: Все персонажи, которые оказываются в этом домене, становятся целью злобного разума, которым наделен Дом Ламент. Сначала, дом начинает издавать звуки, и создавать ситуации, которые еще можно объяснить, постепенно преодолевая сопротивление своей жертвы. В конце концов, дом избирает одного из героев, который, по его мнению, лучше всего подходит для того, чтобы стать его частью.

Постепенно, дом оживает на глазах у героев. Ветер, свистящий через трещины в стенах и дымоходы, внезапно начинает периодически стихать и усиливаться, как будто бы дом дышал, подобно человеку. Персонажи ясно слышат вдали стук, подобный стуку исполинского сердца. Двери открываются и закрываются в своем собственном ритме, а закрытые замки буквально выбрасывает из скважин. Подсвечники беспорядочно гаснут и зажигаются. Поверхность пола скрипит, когда кто-то пытается пройти по нему. Кроме того, от стен эхом отражаются звуки отдаленного плача и стонов.

С течением времени, все это становится еще более опасным и необъяснимым. В дверях появляются петли, и они же свисают с люстр. Холодный ветер проносится по коридорам дома, нанося неосторожным персонажам урон. Из поверхности пола поднимаются туманы, после чего персонажи начинают засыпать.

С этого момента, дом начинает разговаривать со своими пленниками, излагая свои сообщения с помощью крови. На стенах появляются алые буквы, возвещая: "Маре одиноко". Дом также обращает часть своих посланий персонажу, которого он избрал своей жертвой.

По ночам, невидимый призрак стучит в двери комнат, пока не достигает комнаты, в которой спят герои. Дверь тихо начинает открываться, вздрагивая под сокрушительными ударами невидимого врага. Каждый глупец, осмелившийся открыть дверь, будет встречен волной смертоносного дыхания, которое прижимает его к полу и наносит 2d10+4 единиц урона. Даже если герой остается в живых после нападения призрака, он умирает в течение 1d4 раундов.

Персонажи должны делать спас-броски против заклинаний в течение каждого часа, чтобы бодрствовать ночью. Если они заснут хотя бы один раз, дом получит власть над их снами, причиняя страшные муки героям, с помощью снов, в которых фигурирует избранная им жертва. Друзьям несчастного постоянно снится гибель их друга. Кажется, будто избранный Домом Печали несчастный начинает по ночам стареть, хотя признаки старения понемногу исчезают после того, как герой покидает пределы домена. Но сделать это очень нелегко.

Дополнительная информация: Полное описание Дома Ламент приводится в игровом приложении Темные Лорды.

Демилорд Дома Ламент

Этот уникальный домен управляется злобным духом самого Дома Ламент. Его дух слился с беспокойным духом Мары, молодой женщины, которая была убита там много лет назад.

Предистория: Много веков назад, стареющий лорд предложил своей прекрасной молодой дочери Маре выйти замуж за местного бандита, надеясь тем самым установить необходимый ему мир. Дранзонг, повелитель бандитов согласился, но все равно напал на свадебный караван и похитил мару. После этого он заявил, что никогда её не видел, и использовал это как повод, для продолжения нападений, вновь и вновь грабя и убивая.

Дранзонг замуровал Мару заживо в одну из башен его крепости, решив принести её в жертву богам. Он верил, что медленная и мучительна смерть человеческого существа в стенах его твердыни, сделает их непроницаемыми для врагов, которые никогда не проникнут за них. Её стоны продолжались еще много дней после того, как она должна была уже умереть. Но, когда бандиты наконец-то открыли её могилу, она оказалась пуста.

Вскоре, лорд бандитов и его люди начали слышать женский голос, призывающий их, но каждый, кто откликался на зов, вскоре умирал страшной смертью. В конце концов, они все погибли.

Замок был покинут на много столетий, и большая часть величественного строения превратилась в руины – все, за исключением башни, в которой была захоронена Мара. Богатый торговец восхитился этой башней, и решил пристроить к ней огромный дом. Он перевез туда свою семью, но все они

умерли там один за другим. Такая же судьба ожидала и тех, кто позже въехал в этот дом.

Текущее состояние: Дух Дома Ламент является злобным существом, в котором мара – только небольшая часть. Он желает впитать в свои стены, как можно больше живых душ, чтобы маре не было одиноко. Именно поэтому, он отказывается выпускать вошедших в него до тех пор, пока кто-то из них не умрет ради других.

Когда повелитель бандитов замуровал Мару в стену, он заставил это место почувствовать страдания Мары. Когда молодая девушка медленно умирала во тьме, сильнее всего её мучило одиночество. Её неуспокоившийся дух, теперь безнадежно обезумевший, стал одним целым с домом, но все еще одиноким в своей печали. Хотя за многие годы дом поглотил уже множество жертв, этого все еще недостаточно, чтобы развеять одиночество Мары. И, наверное не будет достаточно никогда.

Во многих историях о призраках, дух успокаивается после того, как тело несчастного должным образом опускается в могилу. Тем не менее, если герои вскроют могилу Мары, они найдут там только скелет лорда бандитов, а не её. Как уже было упомянуто выше, дом не собирается освобождать своих гостей до тех пор, пока кто-то из них не умрет. Чаще всего, жертвой становится неигровой персонаж. Но если герой благородно и по своей воле пожертвует своей жизнью, чтобы освободить своих товарищей, то дом может быть уничтожен.

Закрытие Границ: Дом желает получить, как минимум одну жертву до того, как кто-то покинет дом. До этого момента, двери невозможно открыть, а окна невозможно сломать. Любая деталь дома может быть использована, чтобы предотвратить бегство. Ступеньки могут искривляться и изгибаться, а пол может расходиться и превращаться в исполинский рот, испуская из себя ужасающих существ с Материального Плана Негативной Энергии.

Сражение: Дому нельзя навредить ни огнем, ни холодом, ни электричеством. Колющее и тупое оружие заставляет стены кровоточить, но красная, вязкая жидкость вскоре становится черной. Она медленно стекает по стенам на пол, где вскоре превращается в некое подобие серого ила. Если дому нанесен значительный урон, он может создать из своих ран элементала крови (смотрите Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II).

Земли Ночных Кошмаров

Земля: В этом домене стираются границы между сном и реальностью. Земля изменяется так быстро, что кажется живой. Небо изменяет цвет, солнце изменяет свои размеры, а воздух изменяет температуру. Все изменения происходят плавно и незаметно, и персонаж может заметить происходящее только краем глаза. Большая часть этого домена покрыта лесами, хотя через них практически невозможно пройти. В этой непостоянной земле не остается следов.

В самом сердце этого изменяющегося леса находится Город Грез. В этой разрушенной столице нет жизни, за исключением персонала и пациентов Клиники для Помешанных, перенесенных сюда силами правителей здешних земель, Суда Ночных Кошмаров. Доктор Иллхоусен, главный врач клиники, попытался бросить вызов Суду Ночных Кошмаров, но проиграл. После этого, суд заявил свои права на него, и всех его пациентов.

Леса окружены иссушенными пустошами, черты которых постоянно изменяются. Единственным постоянным местом остается Кольцо Снов, набор тысяч сияющих сфер, размер которых может варьироваться от трех до трехсот футов. Каждая из сфер содержит в себе Сон, карманное измерение, где процветают кошмары. Человек может заглянуть в эти сферы, и тогда он увидит там миниатюрные миры. Тем не менее, любопытство может быть губительным, так как любующегося происходящим в сферах слишком долго, может затянуть вглубь кошмара, и несчастный может остаться там навсегда. В одной из этих сфер снов находится домен Давион.

Земли Ночного Кошмара нестабильны и изменчивы подобно снам. Этот Плавающий Домен двигается через Туманную Границу, иногда даже оказываясь в Ночном Море. Когда этот остров оказывается в море, его берега окружаются подводными камнями, которые пробивают дно каждого корабля, за исключением тех, которыми управляют чрезвычайно опытные моряки. Известно также, что этот домен связан с Планом Снов.

Культурный Уровень: Каменный Век. (Примечание: Абберские кочевники существуют на уровне каменного века, но Город Грез представляет собой культуру ренессанса. Кроме того, Клиника для Помешанных, первоначально находившаяся в Новой Вассе, является частью средневекового домена с некоторой примесью рыцарства).

Народ: До недавнего времени в этом домене жили только Абберские кочевники. Отказывающиеся от всего, что нельзя унести с собой, Абберские кочевники часто принимались за друидов, благодаря их простому и незамысловатому способу жизни. Они не используют металлическое оружие, и не строят себе дома. Их охотники в основном добывают пищу с помощью копий и луков. Их культура основана на самопожертвовании и всеобщем единстве.

Эти кочевники смогли развить в себе ментальную стойкость, которая позволяет им выдерживать постоянные изменения земли, на которой они обитают; нечто, что как считают ученые, осмелившиеся изучать их жизнь и земли, является атрибутом их простой жизни. Сами Абберцы говорят, что они выжили потому, что осознали истинную природу реальности: Все, что нельзя понять – не существует.

Большая часть Абберцев не верит в постоянство вообще, включая постоянство других существ, но небольшой процент кочевников все-таки отвергает эту философию. Это меньшинство пытается понять, что, или кто, управляет землями Ночных Кошмаров. Другие Абберцы считают это безумием и изгоняют еретиков. Тем не менее, все Абберцы считают, что безумие может даровать безумцу прозрение, и потому изгои, в свою очередь, становятся племенными

шаманами. Эти Абберские шаманы могут творить заклинания до 3-его уровня, и обладают множеством других, более загадочных сил.

Недавно, персонал и пациенты Клиники для Помешанных были перенесены в эти земли из-за отвратительных поступков Доктора Харольда Таскера, который пал под давлением существа, известного, как Человек Ночных Кошмаров. Главный врач клиники, Доктор Грегориан Иллхоусен, попытался победить Суд Ночных Кошмаров, но был предан Таскером. Хотя Таскер был заперт в одной из палат, Иллхоусен, и восемнадцать других врачей – не считая шестидесяти двух пациентов – все еще не могут покинуть это место. Хуже всего, что ночные кошмары, царящие в этом домене, постепенно сводят их с ума. Из-за этого, клиника становится очень опасным местом.

Местные Игровые Персонажи: Герои, родиной которых являются Земли Ночных Кошмаров, должны быть Абберскими кочевниками. Из-за примитивной культуры Абберцев, персонажи могут быть только бойцами или рейнджерами. Выбор расы ограничен людьми и полу-эльфами. Абберские кочевники никогда не видят снов, обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, которые воздействуют на сны, и обладают 5% сопротивляемостью ко всем заклинаниям, воздействующим на мозг.

Заметные личности: В землях Ночного Кошмара можно встретить существо из любого мира и времени, независимо от того, был ли он затянут туда своими собственными снами, или вызван ночными кошмарами другого человека.

Кроме того, Абберский шаман, Идущий-в-Одиночестве, обитает на краю Кольца Снов. Он хранит множество знаний о Землях Ночных Кошмаров и знает, как создавать магические предметы, дающие персонажам возможность погружаться и покидать просторы снов.

И наконец, Доктор Грегориан Иллхоусен и Сестра Каролин Динвидди из Клиники для Помешанных странствуют по этим землях, пытаясь покинуть их. Защищенные магическим предметом, известным, как *ловец снов*, они смогли избежать безумия. Их заставили покинуть клинику, когда другие члены персонала стали почему-то очень жестокими, и начали повсеместно применять насилие. Они полюбили друг друга (несмотря на то, что Иллхоусен старше чем она в два раза), и в настоящий момент она беременна. Они надеются покинуть это место до начала родов, чтобы их ребенок не появился на свет в земле безумия.

Закон: Этим местом правит Суд Ночных Кошмаров. Его точный состав неизвестен, но наиболее выдающимися его членами являются Человек Ночных Кошмаров (Nightmare Man) (скелетоподобная фигура, которая облачена в мантию, состоящую из тысяч живых пауков), Призрачный Танцор (трагическая мертвая балерина, на белом платье которой отчетливо видны кровавые отпечатки ладоней), Морфиус (имп, с плохим чувством юмора), Гипнос (олицетворение сна), Муллонга (злобная местная ведьма), и Радужная Змея (разумная, злобная змея).

Кажется, будто каждый член суда предпочитает определенный вид кошмаров, отравляя сны смертных именно этим типом. В Землях Ночных Кошмаров нет законов, что оъясняется хаотической природой снов.

Столкновения: Каждое столкновение в Землях Ночных Кошмаров является уникальным. У героев есть 25% возможность столкнуться с кем-то раз в день, и раз в ночь.

Дополнительная информация: Этот домен и его лорды полностью описаны в расширении для кампаний Земли Ночных Кошмаров. Правила проведения приключений во снах также приводятся в этой книге.

Мастер, который хочет использовать Земли Ночных Кошмаров без этого сеттинга, должен сфокусировать внимание героев на призрачных видениях, которые создают эти земли, а не на противостоянии создающим их напрямую.

Скаена

Скаена – это театр, в котором неудачливые посетители становятся невольными актерами, вынужденными исполнять роли в драмах, созданных господином этого места, драматургом Лемотом Седиамом Жюстом. Театр соблазняет неосторожных, обрекая их на страшное испытание – пребывание в мечтах безумца, на границе иллюзии и реальности. Этот Плавающий Домен обычно находится в Туманной Границе до тех пор, пока Жюст не закончит работу, и ему не потребуются актеры и зрители. После этого Скаена может возникнуть в любом из доменов Равенлофта, или даже на Главном Материальном Плане. Пока лорд домена не сконцентрируется на том, чтобы установить границы своего домена и остановить его перемещение, Скаена может переноситься из домена в домен. Чаще всего другие лорды даже не подозревают о появлении в их землях адского театра.

Земля: Термин "земля" является несколько неподходящим, так как Скаена на самом деле состоит из одного здания. Тем не менее, театр может переносить себя в различные земли, часто занимая место другого театра, который существовал там до него. Внешний вид здания может изменяться, но чаще всего он подстраивается под культурный уровень и общественные стандарты домена, в котором он оказывается.

Интерьер театра Скаены всегда включает в себя аккуратное фойе с дополнительными комнатами для актеров, в которых они могут отдыхать перед представлением. Театра рассчитан почти на пять сотен жителей. Хотя его нельзя назвать роскошным, здесь нет места серости и пыли: его позолоченные занавеси и подбитые кресла отгоняют рассеивают все возможные подозрения в мрачности и скудности антуража. Тем не менее, что-то в воздухе напоминает о гниении и разложении. Справа от сцены находится маленький глухой уголок, в котором находится залитый чернилами письменный стол, но котором возвышаются горы пергамента, сломанных перьев и чернильниц. За сценой находится маленькая кухня, в которой находятся двери, ведущие в спальню и ванную.

Как только кто-то поднимается на сцену, он входит в новый мир – мир, созданный демилордом этого домена, Лемотом Седиамом Жюстом, великим драматическим актером, сценаристом и безумцем. Каждый, кто оказывается на сцене, должен сделать успешный спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –6, или потерять власть над своим разумом и телом. Когда сознание вновь возвращается к нему, он обнаруживает, что неким образом оказался в одном из сценариев Жюста. Его пьесы очень сильно отличаются друг от друга, но так как Лемот Седиам пытается создать истинную трагедию, которая повергнет в ужас всех зрителей, актерам вряд ли понравится пребывание в Скаене.

Ни один из миров, создаваемых Жюстом, нельзя назвать реальным, хотя все чувства героев утверждают обратное. Всякий раз, когда сцена изменяется, персонажи, заточенные на ней, могут попытаться сделать еще один спас-бросок с отрицательным модификатором –4, чтобы посмотреть через иллюзию, созданную сценаристом. В этом случае, герой увидит, что весь окружающий его мир – только театральная сцена, рядом с которой сидит Жюст, напряженно продумывающий новый сценарий. Тем не менее, неверующий вновь может быть обманут Жюстом, если он не сконцентрируется на своей убежденности в том, что все окружающее его – не больше, чем иллюзия. Заклинания школы предсказания и артефакты, подобные драгоценности зрения не действуют на миражи Скаены.

Хоть и кажется, будто Жюст не может контролировать движение Скаены, он может иногда влиять на время её пребывания в определенном месте. Задержав её на несколько часов, он может дать героям возможность вернуться в свои дома после окончания представления. Но, скорее всего, садист Жюст убьет их или навеки оставит в границах своего странного домена.

Культурный уровень: Ренессанс.

Народ: Единственным существом, родиной которого является Скаена, остается Лемот Седиам Жюст. Большая часть посетителей Скаены в конце концов оказывается на сцене (тем самым становясь пленниками иллюзий Жюста). Другие являются зрителями, и в обычное время проживают в домене, в котором оказалась Скаена. Игроки могут встретиться здесь с невезучими зрителями, призрачными существами, созданным Жюстом, актерами (пусть и невольными), или несчастным приключенцем, который случайно оказался в Скаене, даже не догадываясь, что ожидало его здесь.

Тот, кто заходит в театр Жюста, обрекает себя на страшную участь, избежать которой ухитрилось всего несколько человек. Если они прикасаются к сцене, их ждет судьба обреченных героев трагедий великого драматурга. Другие гости этого места становятся зрителями. Жюст может создать и других людей, которые должны будут развлекать посетителей театра, но им нельзя назвать живыми существами, так как это всего лишь порождения его воображения.

Закон: Единственными законами Скаены являются желания Жюста: все его мысли и планы становятся на сцене реальностью. Постепенно, его представления становятся для зрителей и актеров все более и более реальными.

Актеры и зрители должны изрядно постараться, чтобы вырваться из-под власти своего жестокого сценариста, так как происходящее на сцене кажется реальным, и для того, чтобы хотя бы *не поверить* в происходящее, необходимы немалые усилия. Кроме того, зрители также теряют власть над своей волей на всем протяжении представления, подчиняясь только повелениям драматурга.

Посещать представления, которые ставят в Скаене, довольно опасно. Жюст ждет от зрителей только одного: всеобщего восхищения каждого зрителя, который наблюдает за пьесой. Если зрители недовольны представлением, то они рискуют навлечь на себя гнев Жюста. Хотя физически этот человечек очень слаб, его разум и воображение чрезвычайно сильны. Жюст с наслаждением будет наблюдать за тем, как его иллюзии сводят несчастных с ума.

Время в Скаене не играет никакого значения. Так как актерам не нравится наблюдать за спящими зрителями, Жюст часто ускоряет для тех, кто находится на сцене, течение времени. Из-за этого, большей части актером будет казаться, будто прошла уже целая ночь, хотя на самом деле пролетело всего пять минут. Из-за этого, обычное лечения в Скаене является практически неэффективным (за исключением урона, нанесенного иллюзорными существами). Раненным героям придется воспользоваться магией, для заживления своих ран.

Столкновения: Все существа Скаены являются или созданиями Жюста, или случайными зрителями, оказавшимися не в том театре, и не в то время, или странниками из Туманной Границы. Герои могут столкнуться как и с испуганными людьми 0-ого уровня, так и с существами, которые мог создать только самый извращенный разум. Как минимум пять минут сна могут излечить все раны, нанесенный этими иллюзорными существами, и персонаж, убитый ими же, должен сделать успешный спас-бросок против смерти, чтобы просто потерять сознание. Тем не менее, если спас-бросок провален, то несчастный падает замертво.

Дополнительная информация: Этот домен и его безумный демилорд подробно описаны в *Островах Ужаса*.

Демилорд Скаены

Лемот Седиам Жюст

Человек, Иллюзионист 3-его уровня, Хаотично-Злой

Armor Class 9
Движение 12
Уровень/Хит Дайс 3
Хит-поинты 8
THAC0 20
Кол-во атак 1
Урон/Атаки 1d8 (длинный меч)
Особые атаки Иллюзии
Особые защиты Иллюзии
Магическая сопротивляемость 10%

Сила 7
Ловкость 15
Телосложение 8
Интеллект 20
Мудрость 15
Харизма 17

Рост Лемота Седиама Жюста – шесть с половиной футов. Это очень худой, похожий на оживший скелет, человек. У его кожи всегда нездоровый, очень бледный оттенок. Его глубокие черные глаза начинают гипнотизировать каждого, кто приближается к нему слишком близко. Чаще всего, его одеяния покрыты чернильными пятнами, так как постоянная работа с бумагами не оставляет ему времени на личную гигиену. Участвуя в представлении, он обычно свои длинные, тонкие, сальные черные волосы под шляпой или париком.

Хотя его внешний вид довольно неприятен, он все-таки притягивает к себе взгляд. Его истинная личность, хотя и тщательно скрываемая им, привлекает к себе всех, кто поговорил с ним хотя бы несколько минут. Его неистовая любовь к театру и необычный внешний вид играют немалую роль в его необычайной привлекательности и выразительности на сцене, и он может быть очень вежливым и обходительным по отношению к окружающим. Конечно же, его нынешние манеры довольно резки и грубы, так как ему почти не приходится общаться с кем-то реальным в Скаене.

Предистория: Будучи одним из наиболее выдающихся актеров и сценаристов своего времени, Лемот Седиам Жюст постоянно пытался улучшить свое мастерство. Он был готов на все ради театра. В его венах кипел дух сцены, он мог думать только о ней, переступаю через тех, кот вставал на его пути.

Хотя он и прославился, как великий драматический и комедийный актер, Жюст все еще не был удволетворен. Он мечтал стать сверхчеловеков, актером, для которого не было бы никаких препятствий и ограничений. К сожалению, он так и не смог уловить тот тонкий нюанс, который был необходим хорошему трагическому актеру. Со временем, он начал уделять этому все больше и более внимания, но что-то всегда мешало ему. Его тщетные попытки исполнить трагическую роль превращали пьесу в мелодраму, или, что было хуже всего, в комедию.

Все его попытки заканчивались крахом. Его товарищам по труппе приходилось называть происходящее комедией, чтобы хоть как-то успокоить публику. Вскоре, Жюст начал подозревать, что другие актеры специально мешают ему.

И, наконец пришел день, когда Жюст уже не мог больше терпеть. Несмотря ни на что, его актеры отталкивали его и мешали ему. Он решил создать пьесу, в которой всех персонажей ожидала бы страшная и болезненная смерть. Он уже не пытался превратить её в трагедию, и желал только одного – избавиться от надоевших ему актеров. Во время очередной репетиции, часть актеров начала расхваливать его прекрасный трагический сценарий. Скрипя сердцем Жюст отказался от мести этим гнусным льстецам и решил не изменять свой зловещий план.

На следующую ночь, у Жюста появилась возможность привести его план в действие. Вместо того чтобы поболтать с завсегдатаями театра перед началом представления, как он делал это раньше, Жюст зашел в гримерную. Он подменил буфаторный кинжал стальным, а фальшивый яд – настоящим. Он обошел так всю комнату, заменяя всю буфаторию предметами, смертельными

для актеров, которым суждено было выйти на сцену. Вскоре его актеры должны были начать отрабатывать "сцены смерти". Так как тела актеров уносились со сцены только после окончания представления, Жюст был уверен, что успеет скрыться, свершив свою месть.

Перед глазами публики уже разворачивалась история интриг, потерь и предательств. Зал ахнул, когда под ударами ножей убийц пал сын мэра, и его алая кровь залила всю сцену. Особенно поразительной была сцена отравления, когда лицо жены барона почернело от яда, и никто даже не подумал засмеяться, во время сцены пыток. Но когда представление наконец-то закончилось, Жюст встал, ожидая заслуженных аплодисментов, зал встретил его свистом. Публика ожидала гораздо большего от великого драматурга, из-под пера которого вышли десятки прекрасных драм и комедий.

Обезумев от ярости, Жюст выбежал из театра. Он запер двери снаружи и поджег здание. Он свернул на ближайшую аллею и с наслаждением внимал крикам людей, которые сгорали заживо в огненном аду. И только когда полицейским удалось потушить огонь, и они начали искать свидетелей случившегося, Жюст осознал, что он должен бежать. Он вскочил, и бросился в глубь аллеи, прямо в объятья поднимающихся Туманов.

Он пробежал через Туманы и ворвался в театр, принадлежавший его другу. Представление все еще продолжалось, и потому он просто сел в одном из задних рядов и уснул. Когда он проснулся, представление уже закончилось, и театр был пуст. Но, несмотря на то, что он был единственным живым существом, оставшимся в театре, газовые лампы все еще горели. Как ни странно, в нем больше не было гардероба, уборных и складов буфатории.

Жюст также обнаружил, что не может пройти через передние двери театра, которые были заблокированы клубящимися серыми Туманами. Ничто не задерживало его в театре, но как только он ступал вглубь тумана, на его разум обрушивались все страхи, которые мучили его в детстве, и он не мог сделать дальше ни шагу.

Чтобы избавиться от скуки и разочарования, Жюст вновь начал писать сценарий. Примерно через час, он оглянулся вокруг, и был поражен. Окружающая его обстановка полностью изменилась. Он стоял в темном лесу, и над ним нависало затянутое облаками небо. Строгая чернота обсидиановых утесов контрастировала с изумрудной зеленью леса. Бегущая вдали стая волков постепенно приближалась к нему, и он уже мог рассмотреть острые зубы хищников. Из темных облаков на зеленый лес полился кровавый дождь. Когда Жюст, закричав, бросился бежать, он обнаружил, что вновь стоит на сцене театра. Сцена, которая окружала его, очень напоминала лес, из которого он только что выбежал. До этого, Жюст никогда не ставил представление, в котором была бы подобная сцена. Вместо этого, она в точности повторяла то, что он записал в своей рукописи.

Все еще взволнованный произошедшим, Жюст вернулся к своему столу и начал создавать новую сцену. К его восхищению, вокруг него появились новые ландшафты и интерьеры, хотя он уже больше не считал их реальными. И

прихватив определенный запас бумаги, перо и чернильницу, Жюст отправился в путешествие по просторам своего воображения, создавая и разрушая новые миры несколькими взмахами пера.

Текущее состояние: Жюст был и остается великим сценаристом и режиссером. Из-за этого, он приходит в ярость, когда актеры – или бесчувственные зрители – нарушают ход его представления. Если ход представления нарушается, Жюст не даст оскорбившей его публике покинуть здание театра живыми. Чтобы наказать их, он просто закроет двери, а потом подожжет здание. Хотя он, также как и несчастные посетители, ощущает сжигающий его жар и ужасающую агонию, ему не суждено погибнуть в огне, охватившем стены Скаены.

Если представление проходит успешно, он, возможно, разрешит зрителям покинуть здание живыми, хотя при этом они могут оказаться в совершенно другом месте, отличном от того, в котором раньше находилась Скаена. Скорее всего, они окажутся в одном из доменов Демиплана.

Жюсту необходимо, чтобы кто-то другой переживал и восхищался его театром, так как только в этом случае он сможет разделить его переживание и восхищение. Величайшим его разочарованием является то, что сам он не может поверить в истинность своих представлений. Даже когда он впервые оказался в кровавом лесу, он видел только свой театр, задники и скованных его волей актеров. Даже незначительные актеры, созданные им, кажутся ему деревянными куклами. Это особенно болезненно и неприятно в свете его сценического прошлого.

Лемот Жюст считает всех, кто участвует в его представлениях, порождениями его фантазии. Так как они возникают тогда, когда они нужны ему, он считает всех их своими творениями, наделенными разумом и чувствами только в той мере, которая необходима для удачного выступления на сцене. Земля даровала Жюсту способность узнавать всю биографию и все черты характера тех, кто прикасается к сцене Скаены – включая игроков. Благодаря этому, у него появляется еще один повод считать, что именно он несет ответственность за их появление на свет. Жюст может искусно воссоздать каждое событие из жизни этого героя – включая и те моменты, о которых больше никто не знал. Эта тактика и увела многих слабых духом с дороги здравомыслия, столкнув их в бездну безумия превратив их в бездумных кукол.

Иногда после того, как Жюст заканчивает создание "главных персонажей", он отправляет их в Туманы, где они странствуют до тех пор, пока не найдут себе пристанище. Чаще всего, он отправляет их тела в избранное им место, чтобы напугать горожан среднего класса, которых он презрительно называет "стадо". Несмотря на то, что он презирает и высмеивает их, Жюст всегда с готовностью принимает их деньги. Чего именно он хочет достичь с их помощью неизвестно, но он продолжает собирать их.

Иногда, Жюст и сам принимает участие в спектакле, который разворачивается на сцене. Он решается на это только в том случае, если в ближайшие час или два на сцене не будут происходить какие-либо изменения (например банкетный

зал, палаты в замке и что-то в этом роде). В этом случае, он выглядит, как некий гуманоид, рост которого может варьироваться от пяти до семи футов. При этом он может быть как молодым, так и старым, как женщиной, так и мужчиной. Тем не менее, он практически всегда берет с собой толстую папку, набитую бумагами, на которых записаны разнообразные сцены и сценарии.

Закрытие границ: Жюст может окружать свой домен стеной страха. Каждый персонаж, который углубляется в Туманы в этот момент, начинает чувствовать легкую тревогу. Чем глубже он погружается в Туманы, тем сильнее становятся страх и ужас, и его худшие ночные кошмары поднимаются из Туманов и бросают ему вызов, тогда как сердце несчастного начинает биться все быстрее и беспорядочнее. Если персонаж продолжает удаляться от Скаены, то он должен сделать успешный спас-бросок против смерти, или умереть от ужаса примерно в ста футах от здания. За каждые следующие десять футов, он должен делать новый спас-бросок с отрицательным кумулятивным модификатором –1. (К примеру, пройдя сто тридцать футов, он должен будет сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –3). В конце концов, глупец, осмелившийся продолжать путь, погибнет. Если персонаж пытается вернуться обратно в здание, то пройдя всего лишь пять футов он оказывается перед входом в зловещий театр.

Сражение: Жюст является одним из самых опасных персонажей, с которыми могут столкнуться герои, так как его способность раздвигать границы реальности практически не имеет границ. Его власть над Скаеной также предоставляет ему практически неограниченные возможности.

Противники могут ранить Жюста, только рассеяв мириады иллюзий, которые окружают его. Хотя его нельзя назвать очень могучим и опытным магом, он знает достаточно о свойствах иллюзий и о том, как обманывать человеческие чувства, чтобы избежать опасности. Жюста окружает более одного слоя миражей, и потому его очень сложно заметить, и нанести по нему удар.

Даже если кому-то удается отыскать его, Жюст всегда может пройти через любой материал, из которого построен его театр. Если у него есть выбор, то он предпочтет погрузиться в древесину, из которой построены стены театра, чтобы появиться в каком-либо другом месте. Он предпочитает возникать на сцене, где он может напрямую воздействовать на нападающих или обращать их друг против друга.

В самом критическом случае, он может заставить здание загореться. Он сможет спасти свою жизнь, но при этом, он будет испытывать страшную боль. Если кому-то все-таки удается убить Жюста, его тело медленно погружается в дерево театра и он возрождается в этот же день. Именно в этот короткий период времени Жюст наиболее уязвим. Если кто-то додумается сжечь в этот момент театр, то иллюзионист будет уничтожен.

Когда театр загорается, двери автоматически закрываются и запираются на засовы. Для того, чтобы открыть эти двери, необходима объединенная Сила 30, и на них могут одновременно воздействовать только два человека. Из-за этого,

герои могут встретить такую же ужасную смерть, как и многие их предшественники, оказавшиеся в Скаене.

Жюст дает название каждому сценарию, который он написал, и называет его перед началом представления. Он может одновременно удерживать на сцене только три сценария, потому если партия разбивается на четыре или более отрядов, иллюзия развеется, если конечно же Жюст не решится частично пожертвовать надежностью и реальностью иллюзии. Так как он редко осмеливается проделывать нечто подобное, Лемот скорее всего решит пожертвовать всем представлением. Это всегда чрезвычайно злит Жюста, и потому несчастных, осмелившихся вмешаться в его план, ожидает страшная месть.

Больше всего, он любит делать так, чтобы вокруг героев исчезли все декорации, и перед ними осталась только сцена и окружающий их театр. Задники и предметы обстановки остаются на месте, напоминая героям о том, что они участвуют в представлении. Для него важно, чтобы герои поверили в то, что окружающая их обстановка – реальна, так как в противном случае иллюзия будет разрушена. Театр, который видят герои, - ненастоящий. Хотя он кажется реальным, это всего лишь умелая подделка. Как только герои привыкают к этой реальности, в театре происходит нечто ужасное. Если герои начинают понимать, что это была иллюзия, Жюст создает подобие другого театра, причем делает это очень быстро. В результате этого, персонажи оказываются в плену бесконечного цикла появлений театров, постоянно возникая на новой сцене, и все глубже погружаясь в бездну безумия.

Через несколько дней, перед персонажами возникает изображение самого Жюста, который рассказывает им о нереальности происходящего. Он убеждает их в том, что так как он может силой своей воли изменять окружающий их мир, управлять другими его обитателями, и создавать новые миры, то и они являются одними из его творений. Они могут обладать собственной волей и разумом, но это является только побочным эффектом создания таких могучих и выдающихся персонажей. Если героев не убеждает и это, то он начинает рассказывать им об их жизни, демонстрируя знание таких деталей, которые были известны только персонажу, и никому больше.

Жюст очень хорошо умеет убеждать других, что возможно объясняется его харизматичной личностью. Если герои проваливают спас-бросок против заклинания во время одной из его речей, то они оказываются под его влиянием (как в случае с заклинанием *очарование*).

Через неделю, каждая жертва может попытаться сделать еще один спас-бросок. Персонаж, проваливший спас-бросок, начинает терять по одному пункту Интеллекта каждый день, и, кроме того, одна из черт его характера постепенно начинает доминировать над другими – до тех пор, пока она полностью не завладевает его личностью. Жертва может пытаться сделать спас-бросок против заклинания каждый день, с отрицательным модификатором, пропорциональным потере Интеллекта. Это значит, что тому, кто потерял 2 пункта Интеллекта, следует делать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, а того несчастного, который утратил 5 пунктов, ожидает отрицательный модификатор

–5. Если жертве удается вырваться из-под власти Жюста, она начинает постепенно восстанавливать Интеллект, со скоростью 1 пункт в неделю. Её личность и характер также возвращается в свое обычное состояние.

Если Интеллект жертвы опускается до 0, она становится незначительным персонажем, практически полностью зависимым от воли Жюста. Если он хочет, чтобы этот герой исчез, его существование прекращается до тех пор, пока Жюст не захочет возродить его. Но даже в этом случае, персонаж останется только бледной тенью того героя, которым он был раньше. Если его товарищам каким-то образом не удастся спасти его, несчастный останется вечным слугой Жюста, обреченным играть в его бесконечных представлениях. Этих бедняг можно спасти только уведя их из театра, уничтожив театр или убив Жюста.

Страх, Ужас, Безумие

Перевод: Ника Бельская, Gimly.

Эта глава описывает три из наиболее важных правил сеттинга Равенлофт: броски страха, ужаса и безумия. Вместе с проверками сил, которые представлены в следующей главе, они формирую ядро правил Равенлофта. Мастер вполне может проводить приключения используя только эти правила, и не обращая внимания на другие, представленные в этой книге.

Определения

В этой главе описаны разнообразные методы создания ситуаций, которые могут испугать даже тех персонажей, которые, как кажется, победили страх. Действительно, что может испугать мага 10-ого уровня? Ясно, что ответ будет "немногое". Тем не менее, в Равенлофте, персонажи увидят то, что выходит за грани сверхестественного и пугающего, и, что к счастью происходит нечасто, столкнутся с тем, что человеческий разум просто не может осознать.

Что такое страх?

Страх является следствием ментальных состояний, которые описываются в этой книге. Персонаж может почувствовать страх когда видит действительно могучего монстра, узнает об ужасном зле, или оказывается в одиночестве в опасном месте.

Время от времени страх посещает всех, и обычных людей, и приключенцев. Если герои сталкиваются с чем-то опасным, но не имеющим сверхестественного подтекста или свойств, Мастер может решить, что в этом случае необходим бросок страха.

Что такое Ужас?

Ужас – это нечто более могучее, чем страх. Для того, чтобы вызвать ужас, ситуация должна заставить персонажа отречься от своих ощущений и чувств, считая происходящее невозможным. Он должен столкнуться с ситуацией, которая противоречит логике и здравому смыслу. В некоторых случаях, она должны быть пугающей и отвратительной; в других, она может просто олицетворять собой то, что герой считал невозможным.

Так как AD&D является игрой, в которой магия и сверхестественные силы являются обыденными, то нельзя сказать, что любое столкновение с магией (даже самой зловещей) обязательно вызовет у героя ужас. Тем не менее, запомнивший следующий пример Мастер с легкостью сможет отличить ужас от страха: Если герой видит, что какой-то человек превращается в вервольфа, он испытывает страх; если это происходит с его женой, то ему необходимо сделать бросок ужаса.

Что такое Безумие?

За границами страха и ужаса лежит царство безумия. В отличии от предыдущих состояний, безумия не является проходящим состоянием. Персонаж сходит с ума тогда, когда его разум сталкивается с тем, что не может принять или даже понять. Хотя смелый персонаж может совладать страхом, и побороть ужас, он ничего не сможет сделать с безумие, которое обрушится на него. К счастью немногие ощутили на себя страшное прикосновение безумия.

Термин безумие, который используется в этот тексте, не относится ко всем формам умственных заболеваний. В эту категорию попадают только случаи, вызванные травмой, шоком или издевательствами. Кроме того, описания, приводимые здесь, не отображают реальную информацию об умственных заболеваниях и проблемах. Хотя мы приложили немалые усилия, чтобы в точности отобразить существующие симптомы и состояния, это повлекло за собой огромные изменения в игровом процессе, вызванные их появлением.

Замечания о Страхе и Ужасе

Как показывает краткое описание, приведенное выше, даже эффекты проваленного броска страха могут быть ужасными. Некоторые могут сказать, что результаты провала не отвечают происходящим событиям. Так и должно быть.

Броски ужаса и страха были разработаны для того, чтобы заставить игроков отыгрывать испуг их персонажей в пугающих ситуациях. Игроки, которые знают, что проваленный бросок может иметь длительное воздействие на их персонажей, начинают отыгрывать те ситуации, которые в обычных условия вызвали бы у них страх или ужас, ем самым избегая этих бросков. В конце концов, эта тактика принуждала к отыгрышу даже самых закаленных любителей сражений и знатоков правил.

Хотя отдельный Мастер может попытаться заставить своих игроков отыгрывать и броски безумия, мы все таки рекомендуем даже лучшим ролевикам браться за кубик при столкновении с безумием.

Броски Страха

Страх является природным аспектом человеческой психики. Этот очень ценный защитный механизм, часто отвергает все остальные факторы, заставляя персонажа бежать или прятаться от чего-то, что может быть неприятным, фатальным или даже смертельным. Как говорят врачи, страх может не раз спасти вам жизнь, если принимать его в умеренных количествах.

Иногда, тем не менее, воистину ужасающие события могут выбросить разум человека за пределы нормального страха, и погрузить его в состояние панического ужаса. Такой страх, подобно передозировке полезного лекарства, может привести только к травмам и расстройствам. Броски страха являются игровой механикой, разработанной для отыгрыша катастрофических последствий, которые страх оказывает на приключенцев.

Когда следует делать Бросок Страха

Множество условий, называемых триггерами, могут заставить героя сделать бросок страха. Отчасти они зависят от игровой механики, отчасти от сеттинга и атмосферы приключения.

Игровые события

Как правило, бросок страха необходим в том случае, когда герой сталкивается с превосходящей его силы опасностью. В некоторых случаях, персонаж может переоценить угрозу, но если он верит, что оказался лицом к лицу с чем-то, что сильнее его во много раз, он должен будет сделать бросок страха. Соответственно, если герой не верит, что ситуация, в которой он оказался может быть для него смертельной, он не должен будет делать бросок страха.

Ниже приведен список наиболее распространенных триггеров, которые могут вызвать бросок страха. Все они предполагают, что партия столкнулась с монстром, или другим врагом.

Распространенные Триггеры Броска Страха

Хит Дайс монстра в два раза превышает общее количество Хит Дайсов всей партии.
Монстр может нанести в течение одного раунда такое количество урона, которое убьет самого могучего члена партии.
Монстр обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и ко всему оружию, которое есть у партии.
Размер монстра в два раза больше, чем размер самого крупного члена партии.

Отыгрыш Триггеров

Конечно же, все вышеупомянутые триггеры основываются на игровой механике. Игроки практически никогда не обращают внимания на количество Хит Дайсов монстров, которые противостоят им. Тем не менее, броски страха могут вызваться также и игровыми событиями.

Очень часто, Мастеру приходится принимать решение о необходимости броска страха в зависимости от реакции игроков на окружение, в котором оказались их персонажи.

Самоуверенные Игроки: Если игрок кажется уверенным в победе, его персонаж не должен будет делать бросок страха. Конечно же, подобный игрок может допустить очень большую ошибку. В конце концов, Страд фон Заровичтоже не слишком отличается от обычного человека. Воин может быть полностью уверенным в том, что с легкостью победит его. Воину не придется делать бросок страха перед началом сражения, хотя возможно ему придется

сделать его тогда, когда ему откроется истинная мощь его врага. Если он выживет в этом сражении, то возможно он будет более осторожным в будущем.

Нерешительные Игроки: Если игрок кажется нерешительным и неуверенным в результате поединка, то Мастеру следует предложить ему сделать бросок Мудрости.

Успешный бросок указывает на то, что персонаж будет действовать соответственно списку триггеров, указанных выше. И потому, если одно из указанных там условий соблюдено, то герою придется делать бросок страха. В противном случае, бросок не потребуется.

Проваленный бросок Мудрости указывает на то, что герой неправильно оценил существующую опасность. В этом случае, ему придется делать бросок страха, даже если при обычных обстоятельствах он бы не потребовался и наоборот. Это, конечно же, неприятно.

Испуганные Игроки: Если игрок действительно убежден, что появившееся перед ним существо представляет для его персонажа огромную опасность, то Мастер вполне может попросить его сделать бросок страха. Он будет прав даже в том случае, даже если это существо совершенно безвредно.

Например, игрок, который исследует подземелья под Замком Равенлофт, может считать, что гигантские сороконожки, с которыми он столкнулся, гораздо опаснее, чем они есть на самом деле (Возможно они обладают смертельным ядом, неким видом магических атак или хуже…). В подобных случаях также необходим бросок страха.

Окружение

Чаще всего броски страха делаются во время сражения, когда уровень физической опасности достигает своего максимума. Кроме того, существует множество условий, которые не относятся к полям боя, но которые, по воле Мастера, могут потребовать броска страха.

Следует запомнить то, что эти броски делаются только в самых экстремальных условиях. Рассмотрим первый же пример, приведенный ниже: неожиданная ловушка. К примеру, если партия приключенцев идя по лесу внезапно увидела, как их разведчик взмыл в воздух, угодив в хорошо замаскированную петлю, то они скорее засмеются, чем в страхе бросятся бежать. Но в тоже время, эта же партия отреагирует совсем по другому, если во время исследования темного лабиринта окружающего могилу вампира, этот же разведчик будет разрезан напополам огромным мечом, выскочившим из стены.

Неожиданные ловушки: Когда персонаж сталкивается с неожиданной ловушкой, существует возможность того, что нервы отряда не выдержат. Ключевое слово здесь – “неожиданные”. Если герои высылают вперед вора, который должен обнаружить ловушки и западни, то вряд ли их сильно удивит то, что он попался в одну из них.

Как правило, вероятность того, что ловушка вызвала у героев страх, и они должны сделать соответствующий бросок, основывается на нанесенном ею уроне. За каждую единицу урона, полученную несчастным существом, угодившим в западню, каждый герой, наблюдающий за этим, получает 2 % возможность броска страха. Особенно жестокие или дикие ловушки удваивают эту возможность, но те, кто хорошо разбираются в их действии и установке, имеют в два раза меньшую возможность устрашиться.

Внезапное одиночество: Когда отряд приключенцев внезапно разделяется, или вся партия неожиданно отрезается от безопасного выхода, нервы даже самых смелых героев подвергаются суровому испытанию.

Предположим, что партия двигается по узкому туннелю в поисках отвратительного чудовища. Один за одним, персонажи проходят через тьму, внимательно глядя вперед и периодически оглядываясь назад, когда внезапно, первый (или последний) приключенец неосторожно облокачивается на тайную дверь и проваливается в длинный желоб. Когда несчастный достигает черного тупика, которым заканчивается желоб, то самое время будет предложить ему сделать бросок страха. В конце концов, даже если у героя нет никаких причин думать, что он находится в опасности, его воображение с радостью подсунет ему несколько ужасных кончин, которые только и делают, что ожидают его во мраке.

Конечно же, если герой, провалившийся в желоб, был самым могучим членом отряда, оставшиеся в коридоре могут почувствовать себя отрезанными от окружающего мира. В этом случае, они могут испытать панику, тогда как упавший персонаж просто встанет и начнет чистить свою одежду.

Столкновение с чем-то ужасным: Равенлофт полон зловещих и ужасных вещей. Когда герой сталкивается с чем-то темным и ужасным, это что-то может стать последней каплей, после которой он потеряет контроль над собой. В подобных случаях, необходимо сделать бросок страха.

К примеру, если выжившие после кораблекрушения исследуют тропический остров, который должен стать их новым домом, и обнаруживают остатки пира каннибалов, они скорее всего испугаются (особенно в том случае, если количество каннибалов во много раз превышает количество приключенцев).

Темные Тайны: Демиплан Ужаса так же полон монстров и чудовищ, как и загадок с головоломками. Время от времени, раскрытие этих тайн может привести героев в самый настоящий ужас.

Отряд героев, угодивший в ужасный шторм, может посчитать огромной удачей то, что им удалось укрыться в монастыре. Тем не менее, когда они обнаружат книжный том, в котором описана такая же группа приключенцев, внезапно узнавшая, что их приютили вампиры, Мастер вполне может потребовать сделать несколько бросков страха.

Как Делать Бросок Страха

Броски страха очень напоминают обычные спас-броски. Каждый персонаж имеет свой показатель броска страха, который основывается на его классе и уровне (Детально это описано в Приложении Три: Классы Персонажей). Когда персонаж должен сделать бросок страха, он бросает 1d20 и сравнивает полученный результат со своим показателем. Следующая таблица указывает на возможную корректировку этих бросков.

Таблица 4: Модификаторы Бросков Страха

Модификатор Условие
+?/-? Модификатор Магической Защиты (основанный на показателе Мудрости)
+4 Персонаж или отряд обладает заклинанием, магическим предметом, оружием или знанием, которое уже доказало свою надежность в сражении с подобной опасностью
+2 Персонаж или отряд обладает заклинанием, магическим предметом, оружием или знанием, которое скорее всего будет эффективным в противостоянии с этой опасностью
+4 Родственник или близкий друг в опасности
+2 Друг или союзник в опасности
+1 Невинный в опасности
+2 Персонаж сталкивался и побеждал подобную опасность в течение прошлых двадцати четырех часов
+1 Персонаж сталкивался и побеждал подобную опасность в прошлом (но не в прошедшие двадцать четыре часа)
-2 Персонаж сталкивался и был побежден этим же врагом в течение прошлых двадцати четырех часов
-1 Персонаж сталкивался и был побежден в столкновение с подобной опасностью в прошлом (но не в прошедшие двадцать четыре часа)

Если результат броска равен или больше показателю броска страха, то герою удается противостоять страху, который обрушился на него. В этом случае, игра продолжается как и обычно. Но если результат меньше, чем показательно броска страха, то несчастный поддается ему. В этом случае, им овладевает ужас, и как минимум на несколько секунд, он руководствует только эмоциями. В случае с этими бросками всегда успешным считается результат 20, тогда как 1 всегда является проваленным броском..

Эффекты Неудачи

Поддавшись страху, герои могут действовать различными способами. В зависимости от ситуации, Мастер может захотеть самостоятельно определить их действия. Но в большинстве случаи, он просто передает игроку кубик 1d6. После этого, Мастер консультируется со следующей таблицей, определяя результаты броска (которые подробно описаны на следующий странице). Кроме того, к броску могут добавлять различные модификаторы, которые также указаны ниже.

Таблица 5: Результаты Проваленного Броска Страха (1d6)

1. Слабость
2. Изумление
3. Крик
4. Пошатывание
5. Поиск укрытия
6. Побег
7. Обморок
8. Ужас
9. Безумие
10. Потрясение

Модификатор	Условие
+1	Персонаж один (или товарищи не могут быстро добраться до него).
+1	Персонаж – маг, у которого осталось меньше половины заклинаний.
+1	Персонаж потерял свыше половины своих хит-поинтов.
+1	Персонаж провалил бросок страха, ужаса или безумия в течение последних двадцати четырех часов.

Результаты Таблицы 5 полностью описаны ниже. В некоторых случаях, эти эффекты незначительны, и проходят спустя всего несколько минут. Иногда, тем не менее, последствия проваленного броска страха могут быть воистину катастрофическими.

Слабость

Персонаж, испытывающий это состояние, настолько испуган, что отпрыгнув в страхе назад, он бросает наземь все, что держит в руках, включая оружие. Для каждой брошенной вещи необходимо сделать спас-бросок против падения (смотрите Главу 6 из Руководства Мастера).

Изумление

Перед лицом страшной опасности, героем овладевает нерешительность. В течение целого раунда, он стоит на одном месте, парализованный страхом, и двигается только в том случае, если один из его товарищей физически заставляет его делать это. Ошарашенный герой не предпринимает никаких действий, чтобы защитить себя, и потому теряет все положительные модификаторы к Классу Защиты, которые дает ему шит или высокая Ловкость. Кроме того, любой удар, направленный против этого персонажа, делается с положительным модификатором броска атаки +2.

Крик

Персонаж кричит во всю силу своих легких, и отпрыгивает от страха назад. Это заставляет его прервать любые действия, которые он намеревался сделать во время этого оборота (хотя он все еще может защищаться от вражеских атак). Кроме того, Мастеру следует определить результаты этого неожиданного крика. В самом неприятном случае, устрашенный герой может привлечь к себе неприятное внимание и утратить возможность ошарашить своих врагов.

Пошатывание

Персонаж начинает шататься, спотыкается и падает. Он должен сделать успешный бросок Ловкости за каждый предмет, который он держит в руках,

или уронить его. Каждая упавшая вещь должна сделать спас-бросок против падения, чтобы избежать повреждений. До тех пор, пока герой не сможет подняться на ноги, он будет считаться лежащим на земле, а, значит, более уязвимым к ударам врагов.

Поиск Укрытия

Для того, чтобы спасти свою жизнь, герой забивается в угол, прячется под столами или ищет себе какое либо еще укрытие. Если ему не удается найти подобного места, то он должен сделать спас-бросок против парализации. Проваленный спас-бросок указывает на то, что персонаж упал в обморок (как описано ниже). В случае успеха, герой вскакивает на ноги и в ужасе убегает (как описано ниже).

Если герой является плутом или принадлежит к другому классу, представители которого обладают способностью скрываться в тенях, то он может попытаться использовать этот навык. Тем не менее, охватившая его паника так велика, что шанс на успех уменьшается вдвое. Кроме того, он не будет использовать эту способность в условиях столкновения, которое физически отрицает подобную идею.

Побег

Персонаж забыв про все, кроме самосохранения, разворачивается и бросается бежать. В большинстве случае, он мчится по той же дороге, которая и привела его в место столкновения с опасностью. Если это невозможно, то он бежит в случайном направлении (определяемом Мастером), который может направить его от источника страха.

Бегущий персонаж передвигается с максимальной скоростью движения на протяжении всего времени бега. Если поверхность, по которой он бежит, покрыта рытвинами или ненадежна (например болото. Прим. переводчика)., то мастер может потребовать от игрока сделать спас-броски или броски способностей, чтобы избежать падения. Бегущий герой не может передвигаться бесшумно, обходить ловушки и вообще действовать логически.

Обморок

Персонаж просто не может смириться с тем, что такая опасность оказалась прямо перед ним. Его глаза закатываются, его ноги подкашиваются, и он падает наземь. Если он и не получил во время падения травму, то все равно роняет все вещи, которые он держал в руках; предмет должен сделать успешный спас-бросок против падения, чтобы избежать урона.

Ужас

Ужаснувшийся персонаж увидел больше, чем мог выдержать его разум. Мастеру следует сделать еще один бросок, используя Таблицу 7: Результаты Проваленного Броска Ужаса, чтобы определить, какая судьба ожидает несчастного. Все обычные модификаторы продолжают действовать.

Безумие

Подобно тому, как испугавшиеся персонажи могут погрузиться в ужас, они могут и внезапно сойти с ума. Конечно же, только персонажу, очутившемуся воистину в ужасных обстоятельствах, следует беспокоиться по поводу возможного безумия. В этом случае, Мастеру следует сделать бросок, используя Таблицу 9: Результаты Проваленного Броска Безумия, чтобы определить судьбу несчастного. Все обычные модификаторы действуют.

Потрясение

Персонаж, достигший этого уровня страха, внезапно сжимает руками свою грудь, пытается вдохнуть воздух и падает наземь. Друзья могут предположить, что он просто потерял сознание, но правда гораздо хуже. На самом деле, несчастный оказался на грани гибели. Естественно, что он роняет все, что нес, и для каждой вещи необходимо сделать спас-бросок против падения.

Персонаж немедленнно должен сделать бросок потрясения. Провал означает, что, выражаясь литературным языком, герой испугался до смерти. Хотя магия может оживить его, лечебные растения и порошки уже бессильны.

Если бросок потрясения успешен, то у героя есть шанс на спасение. Показатель его Телосложения уменьшается на 1, а количество его хит-поинтов опускается до 0, тогда как душа героя приближается к вратам между смертью и жизнью (как описано в Главе 9 Руководства Мастера). Если персонаж не получает немедленной медицинской помощи, то он начинает терять по 1 хит-поинту в раунд, и после достижения –10 хит-поинтов умирает.

Исцеление страха

Все эффекты бросков страха можно разбить на следующие категории, которые варьируются от довольно незначительных (как в случае с обмороком) до очень сложных (как в случае с проваленным броском ужаса или безумия) и до фактически невозможных (которые чаще всего влекут за собой смерть).

Хотя определенные действия союзников или магические заклинания могут превозмочь страх, следующие правила считаются стандартными. В случае необычных событий или ситуаций, решение остается за Мастером.

Незначительные последствия

Персонаж, который подвергся слабости, изумлению, крику или пошатыванию, вернется в нормальное состояние уже в следующем раунде. Это проходящий страх, который можно быстро осознать и победить.

Умеренные последствия

Герой, который убежал, начал искать укрытие или упал в обморок, находится в гораздо более неприятном положении. В любом случае, он сможет вернуться в нормальное состояние только через полный оборот (десяти минут).

Другие персонажи могут попытаться помочь испуганному товарищу. Упавшие в обморок могут быть приведены в чувство с помощью нюхательных солей или холодной воды, а забившийся под стол воин может быть успокоен и утешен харизматичным (и надежным) товарищем, ну и так далее. Мастеру следует анализировать такие попытки с точки зрения их практичности и действенности.

Основные последствия

Персонажи, которые были охвачены ужасом, сошли с ума, или пережили ужасное потрясение находятся в очень плохом состоянии. В любом случае, они уже не скоро станут такими, как прежде. Конечно же, магия может очень сильно уменьшить количество времени, необходимое для излечения, но подобная чудесная помощь не всегда доступна.

Правила для восстановления после пережитого ужаса или безумия представлены позже в этой главе. Персонажи относящиеся к эти разделам таблицы 5 должны проконсультировать с представленными там правилами. Персонажи, перенесшие потрясение или умерли (и в этом случае только магия может помочь им) или были изувечены. И магия, и обычное лечение могут восстановить здоровье несчастного.

Отыгрыш Бросков Страха

Как много раз уже упоминалось выше, Равенлофт не концентрируется на правилах, таблицах и кубиках – хотя все это конечно же имеет немалое значение для игры. Вместо этого, эта игра, которая повествует о кошмарах, героизме, и воображении. Игроки, которые осознали этот факт, и отыгрывают своих персонажей в соответствии с этим, должны бить награждены за это.

Можно сказать, что любой игрок, персонаж которого пугается именно тогда, когда это нужно, становится иммунным к броскам страха. Эта игровая механика призвана обеспечить отыгрыш, отображая ту возможную реакцию, которая может возникнуть в устрашающей ситуации.

Броски Ужаса

В большинстве кампаний Равенлофта, игрокам в конце концов приходится столкнуться с чем-то настолько ужасным, что одно его существование навеивает страх. Возможно, они вынуждены будут наблюдать за тем, как их любовь переживает в лапах мерзкой твари отвратительное преображение, или должны будут выдержать отвратительный поцелуй высасывающего кровь существа, которое существует благодаря жидкости, которая течет по вашим венам. Но независимо от причины, ужаснувшимся героям придется долго отправлять от последствий пережитого ими ужаса, которые отпечатались в их сердце.

Когда следует делать Бросок Ужаса

Причины, вызывающие ужас, отличаются от личности к личности. Столкновение с нежитью может заставить обычных мужчин и женщин сделать бросок ужаса, причем тоже самое относится и к низкоуровневому приключенцу. Действительно, один взгляд на мертвое тело, особенно того, кто умер страшной смертью, может ошеломить таких людей.

Как правило, ужас – это гораздо более эмоциональное состояние, чем страх. Последний является основным инстинктом выживания и, в определенной степени, испытывается каждым. С другой стороны ужас возникает в мгновения огромной печали, муки или отвращения. Можно сказать, что ужас является чем-то средним между обычным страхом и пучиной безумия.

Когда невозможно предположить, как именно поведет себя человек, оказавшийся в потенциально ужасающей ситуации, следующее руководство поможет вам определить, как именно поведут себя представители разнообразных классов в определенных ситуациях.

Воины

Воины, особенно те, которые уже путешествовали в течение некоторого времени, в основном уже привыкли к столкновениям со смертью, жестокостью и сражениям. Они уже видели, как их друзья умирали во время битв, и потому их вряд ли шокирует даже самая жестокая сцена кровавой резни.

С другой стороны, воины не привыкли к магии и сверхестественному. Хотя один вид мага, накладывающего заклинание, вряд ли напугает их, то воздействие этого же заклинания могут повергнуть их в шок. Мир воина основывается на силе рук и громе сражений; магия, которая нарушает правила, по которым он живет, сбивает воина с толку. Зловещие и сверхестественные вещи, которые маг может осознать и принять не моргнув и глазом, превышают то, что может безболезненно впитать в себя разум величайшего воина. Наблюдение за последствиями взгляда медузы, столкновение с ужасающим способом питания иллитида или ощущение прикосновения бесплотного, невидимого существа, может напугать даже самых суровых бойцов.

Маги

Маги, во многих отношениях, являются зеркальными отражениями воинов, с которыми они путешествуют. Их жизни вращаются вокруг странных и загадочных занятий, благодаря которым они постепенно привыкают к наблюдению за преображениям и призрачными существами. Межпространственные существа и мерцающие порталы, ведущие в нечестивые земли вечных страданий, постепенно начинают мерещиться магам за каждым углом.

С другой стороны, маги не имеют тяги воинов к сражениям, смерти и крови. Картины резни и обагренной кровью земли пугают их. Кроме того, благодаря их

острому интеллекту, маги иногда могут чувствовать истинный ужас ситуаций, в которых оказались их ничего не подозревающие друзья.

Жрецы

Будучи служителями многих богов мультивселенной, священники одарены ощущением надежности и благополучия, которого так не хватает многим другим персонажам. Вера, которая утверждает, что единственной целью их жизни является служение божеству, также дает им не убояться того, что для других бы показалось ужасающим.

Подобно воинам, они обычно не страшатся сражений и битв. Являясь защитниками веры, они привыкли к сражениям и смертям. Являясь лекарями, они неоднократно склонялись над раненными и умирающими. Опасности физического мира обычно не пугают эти отважные души.

Одновременно с этим, жрецы знакомы с магией и сверхестественным. Хотя они не настолько свыклись со зловещими сторонами мироздания, как маги, даже самое зловещее колдовство не устрашит их.

Но именно сила жрецов и является самой большой их слабостью. Жрец всегда особенно чувствителен к тому, что нарушает его религиозные убеждения и учение его бога. Акты ужасающего богохульства могут сломить даже самых несгибаемых священников. Этот в особенности касается тех сцен, которые заставляют жреца усомниться во всемогуществе его бога или даже увериться в его бессилии в этом месте.

Плуты

Нет ни одного класса, представители которого были бы столь же разнообразны, как класс плута, и потому очень сложно определить, что именно может напугать этих людей. Некоторые из них, являются злобными существами, которые торгуют смертью, убивая и выслеживая других. Эти бандиты привыкли к убийствам и смерти, так же, как и воины, и потому будут особенно уязвимы к проявлениям магии и другим зловещим событиям. Другие, подобно чистым ворам и им подобным, могут быть менее приспособленными к смертям и сражениям, одновременно опасаясь сверхьестественного и дьявольского.

Тем не менее, независимо от избранной ими специальности, все плуты зависят от секретности и хитрости. Ничто не может напугать плута сильнее, чем ощущение того, что он уязвим и замечен. Тщательно укрывшийся в тенях вор может наблюдать за тем, как носферату высасывает кровь молодой женщины только с легким отвращением, не испытывая особого ужаса. Но если отвратительная тварь обернется и посмотрит прямо на него, как бы указывая на то, что он будет следующей жертвой, то истинный ужас может обрушиться на героя.

Как Делать Бросок Ужаса

Бросок ужаса делается практически так же, как бросок страха или обычный спас-бросок. Когда игрок должен сделать бросок ужаса, он бросает 1d20, изменяет его в соответствие с действующими модификаторами и сравнивает с показателем, которое определяется уровнем и классом героя. (Дополнительная информация приводится в Приложение Три: Классы Персонажей).

Таблица 4: Модификаторы Бросков Страха

Модификатор Условие
+?/-? Модификатор Магической Защиты (основанный на показателе Мудрости)
+4 Персонаж или отряд обладает заклинанием, магическим предметом, оружием или знанием, которое уже доказало свою надежность в сражении с подобной опасностью
+2 Персонаж или отряд обладает заклинанием, магическим предметом, оружием или знанием, которое скорее всего будет эффективным в противостоянии с этой опасностью
+4 Родственник или близкий друг в опасности
+2 Друг или союзник в опасности
+1 Невинный в опасности
-1 Невинный по своей воле принимает участие в ужасающей сцене.
-2 Друг или союзник по своей воле принимает участие в ужасающей сцене.
-4 Родственник или близкий друг по своей воле принимает участие в ужасающей сцене.
-1 У персонажа доброе мировоззрение.
-1 У персонажа законное мировоззрение.
+1 У персонажа хаотическое мировоззрение.
+1 У персонажа злое мировоззрение.
-1 Персонаж находится в ограниченном пространстве (некуда бежать).
+1 Персонаж в открытой местности (есть пространство для бегства).
+2 Герой превозмог или выдержал в прошедшие двадцать четыре часа.
+1 Герой превозмог или выдержал подобную сцену в прошлом (не в прошедшие двадцать четыре часа).
-2 Герой пришел в ужас от подобной сцены в течение прошедших двадцати четырех часов.
-1 Герой уже приходил в ужас от этой сцены в прошлом (не в прошедшие двадцать четыре часа).

Если модифицированный бросок равен или превышает размер показателя персонажа, то герой не поддается ужасу, и продолжает действовать как обычно. Это не обязательно указывает на то, что он остается полностью спокойным или неподверженным тому, что он видит, а только говорит о том, что он смог победить свой ужас и благодаря этому не получает отрицательных модификаторов.. Но если результат броска меньше показателя персонажа, то окружающие его ужасы превозмогают его психологическую защиту. Результат 20 всегда считается успехом, тогда как результат 1 – провалом.

Разнообразные результаты проваленного броска ужаса описаны ниже.

Эффекты Неудачи

Ужаснувшийся персонаж вскоре узнает, что последствия этого состояния достаточно продолжительны и неприятны. Когда персонаж проваливает бросок ужаса, Мастер должен сделать бросок 1d6 и проконсультироваться со следующей таблицей. Модификаторы этого броска и описание каждого состояния приведены ниже.

Таблица 7: Результаты проваленного Броска Ужаса (1d6)

1. Страх 6. Гнев
2. Антипатия 7. Ментальный шок
3. Кошмары 8. Очарование
4. Отвращение 9. Безумие
5. Навязчивая идея 10. Потрясение

Модификатор Условие
+1 Персонаж один (или товарищи не могут быстро добраться до него).
+1 Персонаж – маг, у которого осталось меньше половины заклинаний.
+1 Персонаж потерял свыше половины своих хит-поинтов.
+1 Персонаж провалил бросок страха, ужаса или безумия в течение последних двадцати четырех часов.

Страх

Поддавшийся своим эмоциям персонаж смог избежать ужаса сцены, разворачивающейся перед ним, хотя он все еще и подвержен страху. В этом случае, воспользуйтесь Таблицей 5: Результаты Проваленного Броска Страха. Никакие дополнительные модификаторы не воздействуют на повторный бросок.

Антипатия

Ужас разворачивающейся перед глазами героя сцены слишком велик, чтобы он мог находиться в этом месте. Он разворачивается и бросается бежать, двигаясь с максимальной скоростью передвижения в течение одного оборота (десяти минут). По истечению этого времени, он успокаивается и вновь обретает контроль над своим телом. Тем не менее, в течение последующего месяца он не может приблизиться ближе чем на 50 футов к месту, где был провален бросок ужаса или подобному ему.

Если героя заставляют нарушить это ограничение (или он случайно делает это), то он должен сделать еще один бросок ужаса. Успешный бросок означает, что он может находиться в этом месте, но при этом он получает отрицательный модификатор -4 ко всем броскам атаки, спас-броскам, а также броскам страха, ужаса и безумия. Если же он проваливает бросок, то за этим следуют обычные последствия подобной неудачи.

Кошмары

Когда герой впервые выбрасывает этот результат, то кажется, будто он просто испугался. Его действия определяются повторный броском, результаты которого определяются по Таблице 5. Но когда несчастный пытается заснуть, проявляются истинные результаты его душевной травмы.

Как только персонаж засыпает, перед ним вновь и вновь начинают появляться ужасные кошмары, в которых без конца повторяются ужасные события. Максимум через полчаса неспокойного сна (5d6 минут, чтобы быть точным),, герой внезапно просыпается с ужасным криком. Каждая попытка заснуть заканчивается также, в результате чего персонаж чувствует себя все хуже и хуже.

За каждые двадцать четыре часа, которые персонаж проводит без сна, он получает кумулятивный отрицательный модификатор –1 ко всем броскам атаки, спас-броскам и броскам атрибутов и навыков, и так до максимального отрицательного модификатора –4.

Бессонная ночь также лишает персонажа возможности оправиться от ран. И потому несчастный, которого мучают кошмары, может быть излечен только с помощью магии. Герои, которые обладают способностью к регенерации, также способны исцелиться. Если персонаж является магом, то невозможность заснуть и отдохнуть не дает ему запомнить новые заклинания. Кроме того, кошмары мешают псионикам сосредоточиться для медитации, в результате чего он не могут восстановить потерянные PSPs (смотрите раздел "Псионики" в Приложении Три).

Вскоре, бессонные ночи начинают воздействовать даже на самых могучих героев. За каждую неделю кошмаров, показатель Телосложения персонажа уменьшается на 1 пункт. Эти утраты также воздействуют на все соответствующие преимущества, такие как дополнительные хит-поитны или улучшенные спас-броски. Если Телосложение персонажа опускается до 0, то он умирает.

Заклинание сна может временно отогнать кошмары. Персонаж, находящийся под воздействием подобного колдовства, мог бы отдохнуть и запомнить новые заклинания (или восстановить PSPs). Кроме того, подвергшиеся воздействию этого заклинания не получают отрицательных модификаторов к броскам атаки, спас-броскам и так далее. Тем не менее, это средство не позволяет героям восстанавливать утраченные хит-поинты обычным образом и не предотвращает потерю единиц Телосложения.

Отвращение

Отвращение – это более сильная форма антипатии. В добавок к эффектам, описанным ранее, персонаж не может находиться рядом с объектами, которые даже неясно напоминают ужаснувшие его вещи. Например некто, ставший свидетелем того, как носферату высасывает жизнь из его молодой сестры, с отвращением бы относился к одному виду красного вина, сырому мясу, или даже капле крови, пролившейся из пореза во время бритья.

Навязчивая идея

Персонаж, одержимый навязчивой идеей, переносит те же негативные эффекты, как и страдающий ночными кошмарами. Его ночи заполнены видениями, в которых перед ним предстают ужасные события, которые он пережил, и его здоровье постоянно ухудшается от недосыпания. Использование заклинания сон обеспечивает такое же временно облегчение, как и в случае с кошмарами. Тем не менее, в течение дня разум героя пребывает в неком тумане. Он постоянно говорит о событии, которое вызвало у него ужас, постоянно сравнивает с ним происходящее, и бормочет что-то себе под нос, оставаясь в одиночестве.

Подобное состояние оказывается еще худшим, чем состояние тех несчастных, которых преследуют кошмары. Из-за мысленного тумана, который окутал разум одержимого навязчивой идеей персонажа, он получает отрицательный модификатор –1 к броскам инициативы и ошарашивания, причем эти модификаторы вступают в силу сразу же после проваленного броска ужаса. Каждая прошедшая неделя увеличивает этот отрицательный модификатор еще на один пункт, и так до его максимального размера –4.

Гнев

Разгневанный персонаж переполнен желанием разрушать все, что пугает и раздражает его. Если он достаточно могуч, чтобы преуспеть в этом, то это не так уж и плохо. В противном случае, гнев может стать фатальным.

Разгневанный персонаж должен мчаться в источнику своего ужаса со всей возможной скоростью, стремясь вовлечь его в ближний бой. Разгневанный герой не может использовать заклинания, псионику или стрелковое оружие. Его разум затопила первобытная ярость, утолить которую может только жестокость и насилие.

Его разум в эти мгновение становится таким яростным и диким, что он мгновенно отбрасывает все, что не может послужить оружием. Каждый из выброшенных предметов должен сделать спас-бросок против падения, чтобы избежать повреждений. Если у героя нет доступного ему оружия, то он будет драться голыми руками или на бегу поднимет с земли некое подобие дубинки.

Персонаж, сжимающий в руках щит или какой-либо другой предмет может избежать его выбрасывания (как описано выше) в том случае, если игрок решает использовать его, как дубинку. Конечно же, хрупкие предметы будут вскоре разбиты или серьезно повреждены. В подобных случаях, Мастеру следует предложить игроку сделать успешный спас-бросок против сокрушительного удара, чтобы определить, разбился предмет, или уцелел.

Каждый бросок атаки или урона, сделанный разгневанный персонажем, получает положительный модификатор +2 благодаря ярости, которая вздымается в его груди. Тем не менее, звериная природа этого гнева оставляет героя уязвимым к атакам другим, так как он мало задумывается о собственной защите. В результате этого, он теряет все положительные модификаторы,

которые давал ему шит и высокий показатель Ловкости. Кроме того, все удары, нанесенные по герою, проводятся с положительным модификатором броска атаки +2.

Этот гнев настолько силен, что его не так уж легко отогнать. Даже после того, как герой убивает объект своей ярости, он все еще продолжает наносить по нему удары. Если же он остается в одиночестве, то ему приходится делать новые броски ужаса каждый третий раунд. Успех означает, что ему удалось совладать с собой. В случае провала, его гнев продолжается еще три раунда.

Каждый, кто пытается остановить разъяренного героя становится его новой целью. Магические заклинания, подобные сну или эмоциям, могут успокоить его гнев, не привлекая внимания берсеркера.

Другой игровой персонаж может попытаться усмирить гнев героя с помощью разговора. Подобная попытка занимает один раунд и включает в себя проверку Харизмы. Если бросок успешен, то разгневанный персонаж успокаивается. В противном случае, он продолжает наседать на свою цель. В любом случае, результат броска равный 20 указывает на то, что разъяренный герой почувствовал себя преданным и обрушился на своих бывших друзей.

В течение последующего месяца (смотрите "Последствия Ужаса" ниже), персонажем вновь может овладеть гнев в том случае, если он столкнется со сценой или существом, подобным объекту его ужаса. В этом случае, делается новый бросок ужаса, но с дополнительным отрицательным модификатором –2. Если бросок провален, то герой вновь приходит в ярость.

Ментальный шок

Иногда, лучшим средством борьбы с чем-то воистину ужасным становится бездействие. В случае подобного ментального шока, разум персонажа просто отключается, тогда как тело остается стоять и безмолвно наблюдать за происходящими перед ним кошмарными картинами.

Персонаж, страдающий от ментального шока, не предпринимает каких-либо действий, чтобы защитить себя, даже если на него нападают. Из-за этого, он не получает положительных модификаторов за шит или высокий показатель Ловкости. Очевидно, что этот персонаж не может атаковать, накладывать заклинания, использовать психические силы или предпринимать какие-либо другие действия. Шокированный герой будет следовать за товарищем только в том случае, если он потащит его силой. В случае с таким недобровольным движением, норма передвижения потрясенного героя будет составлять всего половину от обычной.

Будущие столкновения ужасающей сценой или подобной ей могут также ошеломить героя. В этом случае, он должен вновь сделать бросок ужаса (с отрицательным модификатором –2). Провал указывает на то, что ужасающая слабость вновь овладела несчастным.

Очарование

Очарование очень напоминает навязчивую идею, за исключением того, что жертва часто с радостью принимает то, что ужаснуло их. И наяву, и во сне, она думает о том, чему стала свидетелем, и даже начинает объединять это со своей личностью, в результате чего, её собственное сознание постепенно деградирует. Классический пример подобного поведения может быть прослежен в попытках Ренфилда повторить ведущие в поглощение жизни действия его господина, Дракулы Брэма Стокера.

Эти изменения в личности персонажа заставляют его становиться все более и более агрессивным в отношение тех, кто окружает его. Спустя день после того, как герой испытал ужас, его Харизма и Мудрость опускаются на один пункт. В конце каждой недели, от каждого из этих показателей отнимается еще один пункт. Если один (или оба) показателя этих способностей достигают 0, то персонаж проваливается в пучины безумия. В этот момент, Мастеру следует сделать бросок, следуя Таблице 9: Результаты Проваленного Броска Безумия, чтобы определить, какую форму приняло его помешательство.

Если персонаж находится неподалеку от того, что ужаснуло его (или чего-то подобного ему), и он все еще находится под воздействием очарования, то события могут развиваться в двух следующих направлениях.

При малейшей возможности, очарованный персонаж присоединится к происходящему. Он не сделает это в том случае, если последствия будут смертельными для него, но так или иначе он может выдать местонахождение отряда или какие-либо другие секреты.

В противном случае, он сделает все, чтобы наблюдать и изучать эту сцену со стороны. Во время этого столкновения, он не будет предпринимать ничего для того, чтобы прервать ужасную сцену или нанести вред её участникам, хотя он может разрешить его товарищам сделать это. Он обратится против них только в том случае, если его товарищи напрямую будут мешать ему.

Безумие

Напряженность недавних событий оказалась для героя слишком высока. Каким-то образом, эта ужасная сцена погрузила его разум в пучину безумия. Мастеру следует воспользоваться Таблицей 9: Результаты Проваленного Броска Безумия, чтобы определить, что произошло с утратившим разум героем. Все обычные модификаторы воздействуют на этот повторный бросок.

Потрясение

Подобно тому, как ледяная хватка страха может изгнать жизнь из человеческого сердца, так и ужас может свести его в могилу до срока. Игрок, выбросивший этот результат, должен сделать бросок потрясения с отрицательным модификатором –10%.

Проваленный бросок означает, что герой падает замертво. Попытки оживить его проваливаются, хотя магия все еще может оживить несчастного. Если бросок

успешен, то у персонажа остается шанс выжить. Показатель его Телосложения опускается на 1, чтобы отобразить нагрузку на его здоровье, и количество его хит-поинтов опускается до 0. Если он не получает немедленной медицинской помощи, то начинает терять по одному хит-поинту в течение каждого раунда, пока они не уменьшаются до –10, а сам герой не умирает. Полное описание правил, которыми следует руководствовать в этих условиях, приводится в Главе 9 Руководства Мастера.

В любом случае, персонаж выпускает из рук все предметы, которые он держал. Для каждой из них необходимо сделать спас-бросок против падения.

Исцеление Ужаса

С часть последствий проваленного броска ужаса совладать легче, чем с остальными. Тем не менее, в большинстве случае, испытавший ужас герой будет вынужден терпеть их в течение нескольких недель.

Незначительные последствия

Персонажи, испытавшие антипатию, подверглись наименьшему из всех возможных эффектов. Воздействую на свой разум и дух, и пытаясь осознать природу своей травмы они могут вернуться в свое обычное состояние по истечению всего лишь нескольких недель.

После каждых двух недель, следующих за столкновением с ужасом, эти герои могут сделать еще один бросок ужаса. Успех означает, что они выиграли сражение со своим страхом, и вернулись к обычной жизни, хотя, возможно, испытанное ими будет воздействовать на них всю жизнь. Если бросок неудачен, то персонажу суждено переживать все неприятные последствия еще две недели, после которых он вновь может попытаться стать самим собой.

Умеренные последствия

Другие эффекты гораздо более длительны, чем простая антипатия. Раз в месяц, персонаж, который страдает от комаров, отвращения, навязчивой идеи или гнева может попытаться сбросить свои ментальные оковы сделав еще один бросок ужаса. Проваленная попытка указывает на то, что ему предстоит мучаться еще целый месяц до того, как он сможет попытаться освободиться вновь.

Основные последствия

Тем, кто пережил шок или был очарован увиденным, придется очень долгое время сбрасывать с себя оковы ужаса. Подобно несчастным, которые описаны выше, они должны будут делать дополнительные броски ужаса в течение каждого месяца. Успех указывает на то, что им удалось победить свои страхи. Тем не менее, в случае с основными последствиями, эти броски делаются с отрицательным модификатором –2.

Магические заклинания и Психические силы

Восстановление после пережитого ужаса может быть очень сильно ускорено с помощью магии или психоники. Заклинание забытия может стереть из памяти несчастного воспоминания об ужасающем событии, исцеляя и травму, связанную с ним. Другие возможные средства лечения включают в себя психическую хирургию или рациональное использование гипноза. Кроме того, огромную помощь могут оказать заклинания желания и ограниченное желание.

Конечно же, человеческий разум (особенно травмированный), не то место, в которое можно беспрепятственно можно впустить глупца. Мастеру следует особенно внимательно следить за действиями лекарей, так как результатом их неудачи вполне может быть безумие.

Отыгрыш Броска Ужаса

Подобно тому, как игрок может избежать негативных эффектов броска страха заставив своего персонажа действовать соответствующим образом, он также может избавиться и от бросков ужаса. Если Мастер чувствует, что игровой персонаж относится к ужасающим сценам с соответствующим отвращением и омерзением, то он может не заставлять этого персонажа делать бросок ужаса.

В некоторых случаях, Мастер может пожелать сделать бросок, для определения последствий проваленного броска ужаса, попросив одного из игроков просто отыграть результат этого броска, не воздействуя при этом на его персонажа. Если игрок сможет сделать это, то тем самым он очень сильно преумножит зловещий реализм всей игры.

Броски Безумия

Человеческий мозг является воистину удивительным органом, слишком сложным, чтобы мы могли понять его, и слишком могучим, чтобы мы могли управлять им. К сожалению, он также слаб и открыт всевозможным потрясениям. Когда он сталкивается с ужасами и мерзостями, которые скрываются в клубящихся Туманах Равенлофта, равновесие между логикой и эмоциями, реальностью и воображением может нарушиться. И потому тот, кто странствует по Демиплану Ужасу обладает такими же шансами закончить жизнь в клинике для умалишенных, как и в могиле.

В игровых терминах, безумие можно назвать окончательной формой страха и ужаса. Человек, столкнувшийся со страшной угрозой, часто отдается во власть звериных инстинктов. В этот момент, им владеет страх, и он разворачивается и убегает. Когда становится ясно, что перед ним предстала воистину ужасающая и отчасти сверхъестественная угроза, он переживает определенное умственное потрясение и его отношение к окружающему миру нарушается. В этом случае, ужас сменяется страхом. И наконец, неоднократно повторяющиеся угрозы разуму и телу человека могут угрожать его здравомыслию. С этого момента персонаже завладевает безумие, которое дает ему возможность избежать ужасов Демиплана погрузив его в собственный воображаемый им мир.

Когда следует делать Бросок Безумия

К счастью, немногие ситуации могут заставить персонажа делать броски безумия. Суровость этих ситуаций смягчается только их относительной редкостью.

Для броска безумия необходимы определенные условия, также как и для бросков страха и ужаса. Эти немногочисленные события могут быть вызваны как и действиями самих персонажей, так и прихотями судьбы и мира, окружающего их.

Прямой Ментальный Контакт

Один из наиболее обычных триггеров броска Безумия – прямой ментальный контакт с чужеродным или безумным разумом. Когда два персонажа соединяют свои разумы, каждый из них должен иметь дело с мыслями и ментальными способностями другого. Таким образом, огромное значение имеет то, какая из сторон устанавливает подобный контакт.

Вступление в контакт: Множество заклинаний и волшебных предметов, могут позволить персонажу проникнуть в чужой разум. Когда персонаж исследует разум существа, подобного себе, перед ним не стоит опасность Безумия. Тем не менее, когда он пересекает определенные расовые и ментальные границы, перед ним отчетливо появляется опасность сорваться в бездну безумия.

Среди волшебных заклинаний, которые могут привести к безумию существуют следующие: *ужасное соединение Кровавого Камня* (Bloodstone's frightful joining), *ужасное соединение Страда* (Strahd's frightful joining), *контакт с другим планом* (Contact other plane), *чтение мыслей* (ESP), *определение мировозрения* (Know alignment) и *взгляд волшебника* (Wizard sight). Тем же самым способом, жреческая магия может также подвергать опасности того, кто ею пользуется. Среди заклинаний, которые могут угрожать здравомыслию этого персонажа – *обращение* (Commune), *обнаружение лжи* (Detect lie), *божественное вдохновение* (Divine inspiration), *гений* (Genius), *групповой разум* (Group mind), *идея* (Idea), *определение мировозрения* (Know alignment), *чтение мыслей* (Mind read), *рапорт* (Rapport), *разговор с мертвыми* (Talk with dead), *передача мыслей* (Thought broadcast) и *захват мыслей* (Thought capture).

Множество волшебных предметов также могут послужить для установления контакта с другими разумами и, таким образом, также представляют определенную опасность для своего владельца. Среди них – Коготь Кражи Магии (Claw of magic stealing), Хрустальный Шар (Crystal ball), Кристаллический Попугай (Crystal parrot), Шлем Телепатии (Helm of telepathy), Медальон Чтения Мыслей (Medallion of ESP), Зеркало Ментального Мастерства (Mirror of mental prowess) и Бутыль Мыслей (Thought bottle).

И, конечно же псионики (особенно телепаты), которые регулярно заглядывают в чужие разумы, должны быть постоянно начеку, чтобы не позволить семени безумия пустить корни в плодородной почве их собственного разума. Даже

обмен ударами в психическом бою, может окончиться Безумием, если персонаж не был подготовлен к прикосновению разума противника.

Темные Мысли: Как только два разума соприкоснулись друг с другом, Мастер должен понять, насколько они близки и схожи. В конце концов, обученный телепат вряд ли будет сильно встревожен, погружаясь в глубины разума другого человека. Конечно же, если он обнаруживает, что предполагаемый человек – на самом деле допельгангер, он может получить шок. Ментальный контакт с любым из следующих типов существ, требует броска безумия:

* Те разумы, которые очень далеки от человеческих, вроде бихолдеров, моркотов и плащевиков.
* Интеллектуальные растения, вроде растений-допельгангеров, фикомидов и трентов.
* Существа Внутренних или Внешних Планов, вроде демонов, огненных элементалов или големов (так как сила, оживляющая големов, является незначительным порождением Элементальных Планов).
* Порождения Туманов, вроде Туманных Ужасов или Туманных Перевозчиков. (Сюда не включены Темные Силы. Хотя скорее всего контакт с ними обязательно повлечет за собой бросок безумия, вероятность подобного варианта очень и очень незначительна).
* Лорд любого из доменов Равенлофта.
* Безумный разум (учитывая и тех, кто страдает от последствий проваленного броска безумия).
* Разум, которым в настоящее время, управляют (независимо от того, делают ли это с помощью магии, природных способностей или психоники).

В то время как еще множество других видов контактов могут потребовать от персонажа броска безумия, приведенный выше список включает в себя самые распространенные. Используя его, как основной стандарт для сравнений с другими случаями, Мастеру будет гораздо легче разобраться, попадает ли данное существо в категорию тех, которые могут вызвать у несчастного героя безумие.

Предел

Персонажи могут также сходить с ума благодаря событиям, происходящим вокруг них. В то время, как эта может случиться с приключенцами в любом мире, в Демиплане Ужаса подобные явления гораздо более обычны и распространены. Там, где ужасы и зло кажется, прячутся за каждым углом, ни один герой может правдиво утверждать, что они миновали его.

Решить, когда же именно персонаж достиг предела, может быть довольно трудно. Во многих случаях, персонаж, может быть ввергнут в безумие из-за проваленного броска Ужаса или Страха. Тем не менее, существуют и другие варианты. Например, Мастер может потребовать сделать бросок безумия даже в том случае, если герой не испытывал перед этим ни страха, ни ужаса. Далее приведен список возможных пределов, зайдя за который персонаж может утратить разум:

* Персонаж видел гибель всей остальной партии, и теперь остался совершенно один в очень опасной ситуации.
* Персонаж, который является Паладином, Рейнджером, Жрецом или представителем какого-либо другого класса, который обладает особыми способностями, внезапно обнаружил, что лишился их.
* Персонаж, подвергся недобровольному изменению своего мировозрения, или перенес, нечто вроде ментального преображения.
* Персонаж был подвергнут физическому преображению вдали от границ своего нормального понимания (например его мозг был помещен в тело голема или, что еще хуже, в стеклянную банку).

Вызванное Безумие

Не всякий безумец сам вступил на эту скользкую дорогу. Многие были направлены, или даже были вынуждены идти по дороге невменяемости.

Магическое Безумие: Вполне возможно, что персонаж был затронут заклинанием или проклят с целью свести его с ума. Примеры такой ужасной судьбы гораздо более обычны, чем можно было бы подумать.

В зависимости от силы магии, обрушенной на его разум, персонаж может быть вынужден сделать бросок Безумия или даже автоматически сойти с ума. Например, подобных вредоносных заклинаний могут служить разнообразные производные от заклинания *гипноз* (Hypnosis) или *необузданый кошмар* (Neverending nightmare), причем последний мог бы быть рассеян заклинаниями *желание* (Wish) или *ограниченное желание* (Limited wish).

Газлайтинг (Gaslighting): Когда кто-то желает свести с ума другого человека, Мастеру следует определить эффективность этого усилия. Если преступник имеет в своем распоряжении магию, то Мастер может применить информацию представленную выше. Но если преступник применил попытку совершить Газлайт (Gaslight) в отношении своей жертвы, то смотрите ниже.

Даже без помощи магии, злой доктор Доминиани работал в течение многих лет, сводя с ума, своих ничего неподозревающих пациентов, в надежде изобрести лекарство, чтобы излечить себя; безусловно, это замечательно, что и говорить, но это не очень-то благородно. Другие примеры газлайтинга: муж, который стремится избавиться от сварливой жены, сводя её с ума, или женщина, которая выходит замуж за богатого мужчину, и затем разрушает его разум, надеясь, что в конце концов он убьёт себя, и она завладеет его деньгами.

Эти принципы предназначены только для использования их NPC. Мастера не могут разрешить героям использовать какой-то там газлайтинг, сделав несколько бросков кубика. Следующие условия должны быть применены по отношению к игровым персонажам, чтобы у злодея появилась возможность использовать газлайтинг:

* Мудрость и Харизма преступника должны быть выше, чем Мудрость и Харизма жертвы.

* Преступник должен быть близким другом или хотя бы иметь доверие семьи жертвы.
* Преступник должен находиться поблизости от жертвы в течение 30 дней, н причем на протяжении этого времени он всеми силами старается убедить персонажа в том, что тот сошел с ума.

По окончанию 30 дней, жертва должна сделать бросок Безумия, включая все обычные модификаторы. Бросок провален, то жертва переносит последствия этого провала. Если бросок успешен, то персонаж сопротивляется усилиям преступника. Кроме того, жертва может сделать бросок Мудрости, и если он будет проведен успешно, то несчастный сразу же поймет, что к чему. Если же действия преступника не обнаружены, то он может продолжать воздействовать на свою жертву, что будет выражаться в необходимости новых бросков Безумия через каждые 30 дней.

Поскольку его жертва под принуждением делает бросок Безумия, ментальный противник должен сделать Проверку Сил (Power Check). Возможность того, что он провалит этот бросок, равен его собственному показателю Мудрости, так как умные индивидуумы используют более дьявольские способы, чтобы ввести жертву в состояние невменяемости.

Как Делать Бросок Безумия

Броски Безумия делаются тем же самым способом, как и броски Страха и Ужаса. Когда игрок делает бросок Безумия для своего персонажа, он бросает 1d20, и применяет к результату модификаторы, которые описаны ниже.

Таблица 8: Модификаторы Бросков Безумия

Модификатор Условие
+?/-? Модификатор Магической Защиты (основанный на показателе Мудрости)
-1 У персонажа хаотическое мировоззрение.
+1 У персонажа законное мировоззрение.
-2 Персонаж пришел в ужас от подобной сцены в течение прошлых двадцати четырех часов.
-1 Герой пришел ужас от подобной сцены в прошлом (не в течение прошлых двадцати четырех часов).

Если полученный результат будет равен или будет превышать показатель броска Безумия персонажа, он остаётся в здравом уме. Если же полученный результат меньше, чем показатель броска Безумия персонажа, то он сходит с ума. Бросок 20 всегда удачен, а 1 – всегда терпит провал.

Эффекты Неудачи

Когда персонаж проваливает бросок Безумия, его разум может быть поврежден разными способами. Точная природа невменяемости персонажа может быть определена с помощью таблицы, приведенной ниже:

Таблица 7: Результаты проваленного Броска Безумия (1d6)

1. Ужас 6. Шизофрения
2. Депрессия 7. Паранойя
3. Кататония 8. Амнезия
4. Заблуждение 9. Раздвоение Личности
5. Галлюцинации 10. Потрясение

Модификатор Условие
+1 Мудрость персонажа равняется 9, или меньше.
+1 Харизма персонажа равняется 9, или меньше.
+1 У персонажа хаотическое мировоззрение.
+1 Персонаж провалилв бросок страха, ужаса или безумия в течение минувших двадцати четырех часов.

Каждый из типов безумия, внесенных в Таблицу 9, имеет свое собственное уникальное воздействие на ход игры. Следующие описания подробно объясняют эти ментальные заболевания.

Ужас

Некоторые персонажи, достаточно удачливы, чтобы избежать последствий броска Безумия, хотя они все еще могут пострадать от опасностей, связанных с Ужасом. Мастер должен вновь бросить кубик, но уже используя Таблицу 7: Результаты Проваленного Броска Ужас, чтобы определить дальнейшую судьбу этого персонажа. Применяются все обычные модификаторы.

Депрессия

Персонаж, чей разум был подвергнут ужасному ментальному удару, может утратить желание жить дальше. Этот угнетенный человек теряет всякий интерес к жизни и становится живым зомби. Такой персонаж не хочет ничего делать, желая только одного - чтобы его оставили в покое. В большинстве ситуаций, персонаж с вероятностью 50%, не захочет делать ничего, независимо от важности вопроса, даже если от этого зависит его личное благосостояние.

Если бросок указывает, что персонаж не заинтересован ситуацией, он просто остановится и будет сидеть в неподвижности или будет бесцельно бродить вокруг. Любой удар, направленный против этого персонажа, получит положительный модификатор +4, и угнетенный персонаж, автоматически проваливает все спас-броски.

Если персонаж, заинтересуется ситуацией, это будет только незначительный интерес. Он будет следовать инструкциям, данными ему его друзьями (скорее всего, он будет повиноваться персонажу, с самым высоким показателем Харизмы). Он предпринимает эти действия вяло, получая отрицательный модификатор -4 к броскам атаки, спас-броскам, и броскам навыков.

В любом случае, угнетенный персонаж, все еще подвластен воздействию Страха, Ужаса и Безумия. Тем не менее, недостаток интереса к ним, дает ему положительный модификатор +4 ко всем этим броскам.

Кататония

Когда ситуация становится слишком сложной, чтобы иметь с ней дело, разум иногда закрывает себя от неё. В этом случае, персонаж впадает в невероятно глубокий транс. Кататонический персонаж будет неподвижен, не отвечая ни на какие внешние призывы, независимо от событий вокруг него. Мозг просто отказывается подтверждать любую команду, которую он получает.

Поскольку персонаж остается неподвижным, он не может защищаться в бою. Таким образом, все проведенные против него атаки проходят автоматически, и все его спас-броски терпят неудачу.

Любой кататонический персонаж, психоник он или нет, инициирует на себе защитные заклятия - башню железной воли (Tower of iron will) и пустой разум (Mind blank). Таким образом, вступление с ним в мысленный контакт, может оказаться довольно трудной задачей.

Заблуждение

Персонаж, страдающий от заблуждения, считает себя тем, или чем он не является. Очень часто, новый образ героя соотносится с предметом его восхищения. К примеру, Рыцарь Соламнии (из мира Кринн), мог бы считать себя воплощением легендарного воина Хумы, или даже самим Хумой.

Вы можете разрешить игроку избрать форму его заблуждения, но Мастер всегда может наложить вето на безрассудные предложения. Лучше всего, чтобы это решение совпадало с событиями, которые свели героя с ума. Также следует помнить, что выбор игрока может не отражать его истинную личность или способности. Упоминавшийся выше Рыцарь Соламнии вполне мог бы считать себя великим магом Палином или даже могучей Малистрикс, величайшей из красных драконов.

Одним из самых неприятных аспектов заблуждения, является то, что персонаж яростно отрицает все то, что может противоречить его новым убеждениям. Герой, считающий себя драконом, будет отвечать на все попытки убедить его в том, что он человек, заявлениями о том, что он просто заточен в этом мерзком облике. Веру героя не могут пошатнуть никакие аргументы. Кроме того, больной персонаж может даже выработать особое, сочувственное отношение к тем несчастным (бедные безумцы), которые окружают его, и не могут осознать его истинной природы.

Галлюцинации

Персонажи, страдающие от галлюцинаций, считают окружающий их мир необычным и запутанным местом. По многим признакам, галлюцинации

являются полной противоположностью заблуждения. Каким именно видит персонаж окружающий его мир, зависит от событий, вызвавших у него безумие.

Рассмотрим пример Викталлуса, воина из Баровии. Во время путешествия по Морю Печалей, его корабль затонул, а сам он оказался во власти жестокого Доктора Доминиани. Безумный доктор решил вызвать у несчастного воина страх перед насекомыми, в качестве необходимого для исследования природы безумия эксперимента. Хотя Викталлусу и удалось бежать, его разум помутился от опытов Доминиани. В течение года, который он провел дома, юный боец видел насекомых везде. Они ползали по его пище, переполняли всю постель, и плавали рядом с ним, когда он купался. И только благодаря отваге, ему удалось сохранить свое здравомыслие, столкнувшись с этими ужасами.

Персонаж не может рационально относиться к своим галлюцинациям. Обычный человек, наблюдающий кровь повсюду, скорее всего просто привыкнет к ней, а не начнет страдать галлюцинациями. Галлюцинации всегда вызывают огромное эмоциональное напряжение, которое часто полностью ошеломляет жертву. В игровых терминах, эффекты особенно ошеломляющих галлюцинаций могут стать причиной бросков страха или ужаса. Конечно же, эффекты проваленных бросков являются только подмножеством гораздо более сильного безумия, и потому не требуют отдельного лечения.

Шизофрения

Герой, страдающий шизофренией, испытывает внезапные, и подчас ужасные изменения настроения и личности. Хотя разум этих несчастных не разделен, как в случае с раздвоением личности, это многие могут с легкостью перепутать их между собой.

В начел каждой недели, или в какое-либо другое время, когда больной шизофренией персонаж попадает в стрессовую ситуацию, его личность может драматичным образом измениться. В игровых терминах, он просто внезапно меняет мировоззрение. В этом случае, Мастеру необходимо сделать бросок 1d10, и с помощью следующей таблицы определить новое мировоззрение героя:

Таблица 10: Шизофренические изменения мировоззрения (1d10)

1. Хаотично-Доброе
2. Законно-Доброе
3. Нейтрально-Доброе
4. Законно-Нейтральное
5. Истинно Нейтральное
6. Хаотично-Нейтральное
7. Нейтрально-Злое
8. Законно-Злое
9. Хаотично-Злое
10. Первоначальное мировоззрение

Все это не считается непреднамеренным изменением мировоззрения, и потому в этом случае не действуют обычные отрицательные модификаторы (включая и бросок безумия). Кроме того, магия, определяющая мировоззрение, открывает только истинное мировоззрение героя, а не то, которое он приобрел в результате заболевания. С другой стороны псионические силы могут определить текущее мировоззрение персонажа, подчиняясь обычным для Равенлофта ограничениям.

Паранойя

Больные паранойей герои испытывают необъяснимый страх перед окружающим их миром. Персонажи видят заговоры и козни везде; каждое действие окружающих может обесчестить, ранить или убить их. Даже члены их отряда находятся под подозрением.

В начале каждого дня, Мастер должен выбрать (в зависимости от его предпочтений, или случайно) одного из членов партии. В течение дня, каждое действие этого героя, должно описываться персонажу, страдающему паранойей в зловещих и угрожающих тонах. К примеру, если маг кладет что-то в свой рюкзак, то Мастеру следует описать это, как "твой товарищ осторожно подкрадывается к своей сумке, чтобы положить нечто в её темные глубины ".

Описания незнакомцев или странных путников также должны намекать герою, что за его спиной творится нечто. Ни один из них не может просто посмотреть на персонажа вместо этого, они смотрят на него "голодным взглядом", а глаза их отливают "хищным блеском".

Если персонаж в конце концов решает, что против него готовится заговор, то Мастеру следует предложить ему сделать бросок ужаса. Провал этого броска дает обычные результаты, которые полностью проходят через двадцать четыре часа.

Амнезия

Пытаясь забыть об ужасах окружающего мира, разум персонажа просто блокирует часть (или все) воспоминаний о перенесенной травме. В большинстве случаев, потеря памяти – только частична, и все последствия этого недуга проходят через несколько часов. Тем не менее, в более сложных случаях, несчастный может утратить все свои воспоминания.

В игровых терминах, амнезия выражается в потере опыта, и, следовательно, уровней. Когда персонаж теряет память, Мастеру следует сделать бросок процентника, чтобы определить, какой процент памяти героя о своей прошлой жизни (и единиц опыта) был утрачен. Это значит, что при результате броска, равном 75, сто тысяч единиц опыта персонажа сменятся 25 тысячами. В случает с классом мстителя, это значит, что уровень героя изменился с 7 на 5. Если же результат равен 100, то персонаж утратил все воспоминания о своем прошлом, и будет оставаться героем 0-ого уровня до тех пор, пока его ментальное здоровье не будет восстановлено.

Утрата памяти обычно не воздействует на способность персонажа использовать разнообразные навыки, хотя эффективность его особых способностей (как например у вора) может заметно уменьшиться. Кроме того, магические или псионические способности, хит-поинты, спас-броски и броски атаки также должны соответствовать новому уровню персонажа. Такие заклинания, как восстановление, и подобные ему, являющиеся спасительными для переживших

высасывающие уровни жизненного опыта атаки вампиров и нежити, не могут восстановить утраченную память.

Раздвоение Личности

В очень редких случаях, человеческий разум может попытаться защитить себя от жестокости и ужасов окружающего мира, разделившись на несколько отдельных личностей.

Ядро: Первоначальная личность персонажа (или ядро) служит основой для всех остальных персоналий. Когда тело контролируется основной личностью, то игрок обладает доступом ко все способностям и навыкам, которыми он обладал до того, как он сошел с ума.

Фрагменты: У персонажа, который страдает раздвоением личности, может развиться не меньше сотни отдельных персоналий. Конечно же, основная их часть будет отдельными фрагментами, которые могут сосредотачиваться только на одном определенном аспекте. Например, фрагмент может быть жадным коллекционером или прекрасным музыкантом. В игровых терминах, можно сказать, что фрагменты основываются на неоружейных навыках.

Хотя герой с раздвоением личности может иметь около 10d10 личностей, все они практически не воздействуют на игру, за исключением элементов отыгрыша. Самые точные Мастера могут сложить список различных фрагментом личности игрока и разбить их по навыкам или интересам.

Второе Я: Персонаж с раздвоением личности может также иметь определенное количество основных альтер эго (или просто альтеров), количество которых равно 20% всех фрагментов. Эти личности являются реальными и полноценными индивидуальностями. Хотя каждый альтер может подозревать, что он разделяет свое тело со множеством других персоналий, он не может сказать, что какая-то из них является более или менее "реальной".

Альтер часто верит, что он обладает особыми способностями и возможностями (подобным псионике или магическому таланту), которыми не обладает основная личность героя. В большинстве случае, альтер на самом деле не может воспользоваться ними, хотя он знает о них достаточно много. К примеру, альтер, который читает себя магом, не может использовать заклинания, но может использовать навык *заклинания*.

Изменение Личности: В большинстве случае, личность героя изменяется только тогда, когда он один, или находится в кругу близких друзей. И потому, большую часть времени человек с раздвоением личности может выглядеть вполне нормальным. Но когда альтеры постепенно привыкают к окружающим их условиям, они все сильнее и чаще дают о себе знать.

Истинная опасность этой формы безумия проявляется только тогда, когда неправильная личность завладевает телом персонажа в критический момент. Как только герой испытывает стресс, то игрок должен сделать бросок безумия. Если бросок успешен, то продолжает доминировать основная личность. С

другой стороны, проваленный бросок означает, что телом несчастного завладевает иная личность. Все действия персонажа начинают зависеть только от её решений и природы. Если личность, оказавшаяся в теле героя, может справиться с кризисом, то все хорошо. В противном случае, персонаж может оказаться в серьезной опасности.

Рассмотрит случай с Джуно Андрпополусом, вором из Хазлана, чей разум был разделен на несколько личностей. Скрываясь от стражи, Джуно внезапно заметил, что рядом с его убежищем проходят два констебля. Мастер, заметив его напряжение и беспокойство, попросил игрока сделать бросок безумия, который тот провалил, в результате чего телом вора завладела другая личность. Вместо умелого вора Джуно, им начала управлять Аврора, четырехлетняя девочка. Увидев "этих плохих людей", которые искали её, она выскочила из своего убежища и бросилась бежать. У Авроры не было ни способности Джуно скрытно передвигаться, ни его же способности скрываться в тенях, и потому она было сразу же схвачена.

В случае длительного стресса, персонаж должен будет делать броски безумия в течение каждого часа. В случае успеха, телом вновь завладевает основная личность, тогда как в противном случае, одна альтернативная личность сменяется другой.

Кроме усиливающегося стресса, любой внезапный шок может потребовать от игрока сделать бросок безумия. Независимо от того, собирается ли он сделать бросок страха или ужаса, пытается выбросить спас-бросок или вступить в сражение, сначала ему придется сделать бросок безумия.

Определение Личностей: Для того, чтобы детально определить многочисленные фрагменты и альтеры персонажа, Мастеру необходимо будет воспользоваться следующими таблицами. В случае с фрагментами, информация приведенная ниже является более, чем достаточной. Тем не менее, мы рекомендуем, чтобы для каждого альтера был создан свой лист персонажа (пусть даже и состоящий из одних показателей и аббревиатур).

Возраст и Пол – Хотя чаще всего альтеры и фрагменты соответствуют возрасту и полу тела персонажа, это не является обязательным правилом. Мужская личность, обитающая в женском теле, будет пытаться скрыть свою возмутительную оболочку с помощью мужской одежды и мужских решений. В обратном случае, маленькая девочка в теле старого мужчины будет облачаться в яркие цвета, носить драгоценности и играть с куклами.

Таблица 11: Возраст и Пол Второго Я (1d12)

1. Мальчик
2. Девочка
3. Юноша
4. Девушка
5. Мужчина
6. Женщина
7. Старик
8. Старуха
9. Другой получеловек (demihuman) (1)
10. Другой гуманоид (2)
11. Другая раса (3)
12. Полностью чуждый человеческой расе (4)

1. Личность принадлежит к другой получеловеческой расе. Сделайте еще один бросок для пола и возраста.
2. Личность является гуманоидом (но не принадлежит к получеловеческой расе). Примером этого могут послужить гоблины, огры, ракасты или гноллы. Сделайте еще один бросок для пола и возраста.
3. Личность не является человеком, но и не является истинным монстром. Примером этого могут послужить грифоны, гарпии или сауриалы. Сделайте еще один бросок для пола и возраста.
4. Личность принадлежит к расе, никаким образом не связанной с человеческой. Примером этого могут послужить бихолдеры, плащевики, тренты или драконы. Сделайте еще один бросок для пола и возраста.

Поведение – Подобно тому, как альтернативные личности не всегда отвечают физическому телу персонажа, они также могут заметно отличаться от характера и поведения первоначальной персоналии. Хотя они сохраняют тоже самое мировозрение, их реакция на различные ситуации будет основываться только на их собственных ценностях и убеждениях.

Для того, чтобы определить поведение каждой личности, игрок должен сделать бросок 1d100, консультируясь с Таблицей 12. Первый бросок указывает на основную линию поведения альтернативной личности, тогда как второй может служить смягчающим или дополнительным аспектом.

К примеру, результат 06 и 56 могут означать высокомерную, хотя и благородную личность. Хотя многие могут посчитать этого человека снобистским хвастуном, истина состоит в том, что он просто очень гордится своим воспитанием, поглядывая сверху вниз на тех, кто не потратил на него большую часть своей жизни, подобно ему.

Таблица 12: Черты Характера Второго Я

Бросок 1d100	Черта Характера	Бросок 1d100	Черта Характера
01	Многословный	26	Любопытный
02	Вспыльчивый	27	Надоедливый
03	Властный	28	Интеллектуальный
04	Открытый	29	Восприимчивый
05	Враждебный	30	Резкий
06	Высокомерный	31	Взыскательный
07	Элитарный	32	Суровый
08	Гордый	33	Грубый
09	Невоспитанный	34	Пунктуальный
10	Отчужденный	35	Гонимый
11	Озорной	36	Доверчивый
12	Импульсивный	37	Добросердечный
13	Энергичный	38	Великодушный
14	Непочтительный	39	Беззаботный
15	Безрассудный	40	Сострадательный

16 Бездумный 41 Скупой
17 Рассеянный 42 Жестокосердечный
18 Мечтательный 43 Covetous
19 Глупый 44 Алчный
20 Равнодушный 45 Расчетливый
21 Смелый 46 Расточительный
22 Трусливый 47 Неэкономный
23 Подозрительный 48 Экстравагантный
24 Бесстрашный 49 Добрый
25 Подобострастный 50 Щедрый
51 Мрачный 76 Лаконичный
52 Угрюмый 77 Тихий
53 Маниакальный 78 Таинственный
54 Раздражительный 79 Застенчивый
55 Мстительный 80 Робкий
56 Честный 81 Практичный
57 Доверчивый 82 Хладнокровный
58 Невинный 83 Глупый
59 Легковерный 84 Набожный
60 Защищающий 85 Скучный
61 Нетерпимый 86 Интриган
62 Фанатичный 87 Параноидальный
63 Недалекий 86 Предусмотрительный
64 Буйный 89 Предательский
65 Ограниченный 90 Нервный
66 Веселый 91 Некультурный
67 Счастливый 92 Неучтивый
68 Дипломатический 93 Варварский
69 Вежливый 94 Бесстыдный
70 Безрассудно храбрый 95 Незрелый
71 Фаталистичный 96 Жестокий
72 Унылый 97 Садист
73 Циничный 98 Безнравственный
74 Саркастический 99 Завистливый
75 Реалистичный 00 Воинственный

История – Каждое альтер эго обладает собственной историей, на основе которой оно и возникло. Для игровых целей, это является одним из основных отличий фрагментов от второго я, так как первые обладают только смутным и неопределенным прошлым (если имеют его вообще).

Благодаря Таблице 13 вы можете создать основные события прошлого персонажа. Так же, как и в случае с предыдущей таблицей, Мастеру следует сделать два броска. Первый бросок указывает на основной аспект прошлого личности, на котором она и основывается, тогда как второй является дополнительным фактором.

К примеру, результат 20 и 13 может указывать на то, что личность считает себя богатым принцом, который бежал из своей страны, чтобы скрыться от злых родителей.

Конечно же, все приведенные ниже заготовки достаточно неясны, и потому их можно интерпретировать по-разному. Перед тем, как решить, что на что именно указывают результаты бросков, Мастеру и игроку следует обратить внимание на основную личность персонажа, и, в особенности, на его мировоззрение.

Таблица 13: История Второго Я (1d20)

01 Был справедливо обвинен в преступлении
02 Был ложно обвинен в преступлении
03 Был рабом, но по какой-то причине был освобожден
04 Был рабом, но сбежал (может бояться того, что его найдут и вновь закуют в цепи)
05 Изгнан со своей родины
06 Пережил несчастливую любовь
07 Единственный выживший во время ужасного бедствия
08 Жертва жестокого преступления
09 Преследуется убийцами
10 Обладает огромным богатством
11 Имеет могучего врага
12 Сирота
13 Беглец из дома
14 Проклят ведьмами, цыганами и так далее
15 Страсть к путешествиям
16 подозревается в ужасном преступлении
17 Обладает тайными знаниями
18 Некогда обладал другим мировоззрением
19 Брошен семьей
20 Член благородной или аристократической семьи

Класс персонажа – Вполне возможно, что альтер считает себя представителем класса, отличного от класса первоначальной личности. Следующая таблица может определить класса альтера. Игроку следует сделать один бросок для его класса, и один для возможного кита. Если выброшенный кит является запретным для класса альтера, то игрок может проигнорировать его. Если таблица требует дополнительных бросков, то одинаковые броски и дальнейшие "сделайте два броска" или "сделайте три броска" игнорируются.

Таблица 14: Классы Персонажей Второго Я (1d20)

Бросок ld20	Класс Персонажа	Кит Персонажа
01	Боец	Акробат
02	Рейнджер	Убийца
03	Мститель	Варвар

04	Паладин	Нищий
05	Маг	Всадник
06	Специалист	Исследователь
07	Арканолог	Гладиатор
08	Элементалист	Моряк
09	Жрец (любого божества)	Торговец
10	Клирик	Мистик
11	Друид	Аристократ
12	Цыган	Изгой
13	Бард	Пират
14	Боец	Дикарь
15	Маг	Ученый
16	Клирик	Разведчик
17	Вор	Разведчик
18	Сделайте два броска	Шпион
19	Сделайте два броска	Головорез
20	Сделайте два броска	Душитель

Киты из второй колонки описаны в *Возможностях Игрока: Навыки и Возможности*. Если вы не используете эту книгу в своих кампаниях, то игрок может игнорировать эти детали или же просто использовать их в качестве пособия по отыгрышу.

Обычные ограничения для двойных или мультиклассовых персонажей не воздействуют на альтернативные личности. Вполне возможно, чтобы альтер был паладином/рейнджером/вором. Главное, чтобы история этой личности, составленная игроком, могла загладить эти противоречия. Кроме того, на классы альтеров не действуют расовые ограничения.

Важно, чтобы альтер не обладал всеми способностями своего "класса". Альтернативная личность, которая считает себя магом, не обладает магическими способностями, в отличие от первоначального персонажа. Тем не менее, на альтере отражаются определенные черты его класса. К примеру, если персонаж должен сделать бросок атаки или спас-бросок, он использует таблицы, которые относятся к классу контролирующей в данный момент тело личности (уровень которой равен уровню основной личности). Это относится и к броскам страха, ужаса и безумия. Другие способности могут зависеть, а могут и не зависеть от альтера, причем это определяется ситуацией и решением Мастера. Хотя маг, телом которого завладела альтернативная личность, не может изгонять нежить, он, тем не менее, может очень хорошо обращаться с булавой или боевым молотом.

Последние комментарии: Игрокам и Мастерам следует помнить, что эти таблицы отображают дают представление о том, кем именно считают себя альтеры. Большая часть личностей только частично ассоциирует себя с физической оболочкой, в которой они оказались. И потому, они относятся к своему телу так же, как большая часть людей относится к своим жилищам.

Хотя раздвоение личности не приводит к физическому преображению героя, каждая, из населяющих его тело личностей, обладает собственными манерами, почерком, моральными убеждениями и ценностями. У каждого из альтеров должны быть запоминающиеся черты, такие как любимая одежда, фразы, хитрости и так далее. Даже голос персонажа изменяется с изменением каждой личности, благодаря чему товарищи героя могут постепенно научиться различать их.

Потрясение

Иногда безумие может взымает с героя особую плату. Когда персонаж выбрасывает этот результат, перед ним предстает необходимость сделать немедленный бросок потрясения с отрицательным модификатором –25%.

Проваленный бросок означает то, что персонаж просто падает наземь и умирает. Попытки оживить его безуспешны, хотя магия все еще может спасти его.

Успешный бросок означает, что у персонажа есть шанс выжить. Его Телосложение уменьшается на один пункт, чтобы отобразить нагрузку на его здоровье, а количество его хит-поинтов опускается до 0. Если он не получает немедленной медицинской помощи, то он начинает терять по 1 хит-поинту в течение каждого раунда до тех пор, пока они не опустятся до –10, после чего несчастный, как описано в Главе 9 Руководства Мастера, умирает.

В любом случае, персонаж выпускает из рук все предметы, которые он держал. Для каждой из них необходимо сделать спас-бросок против падения.

Персонаж, который испытал потрясение, в страхе отпрыгивает назад, роняя при этом все, что он держал в руках, включая оружие. Для каждого упавшего предмета необходимо сделать спас-бросок против падения (смотрите Главу 6 Руководства Мастера).

Исцеление Безумия

Следующие методы могут помочь персонажу исцелиться от последствий проваленного броска безумия. В случае с амнезией, исцеление будет воздействовать одновременно и на уровни и на очки опыта.

Псионика

Самым очевидным способом излечения является псионическая наука *психическая хирургия*. В случае успеха, псионик сразу же излечивает безумие персонажа. Тем не менее, этот метод довольно опасен, так как и сам псионик, взаимодействующий с безумным разумом должен сделать бросок безумия. Только в случае успешного броска у него появляется возможность исцелить несчастного.

Магия

На самом деле, магия волшебников вряд ли сможет исцелить безумие. Складывается впечатление, будто маги давно уже утратили интерес к умственным заболеваниям. Неясно, чем именно это объясняется, но скорее всего, они избегают этой области потому, что считают её полностью принадлежащей психонике.

Тем не менее, два жреческих заклинания могут врачевать заболевания разума: исцеление и восстановление. В случае с первым, одно только наложение этого заклинания исцеляет безумие. Во втором случае, заклинание восстановления должно накладываться только при настойчивом желании мага исцелить именно разум персонажа. Как упоминалось ранее, восстановление не может вернуть человеку утраченные воспоминания.

Гипноз

Гипноз – это долгий, но довольно распространенный способ излечения безумия, который особенно хорошо подходит для тех, кто не может воспользоваться упомянутыми выше методами. Персонаж должен очень долгий период времени находиться в обществе того, кто может наложить одноименное заклинание или просто ввести его в состояние гипноза.

Пациент должен гипнотизироваться в течение каждой недели, причем врач должен работать с его открытым и податливым разумом не меньше часа. В конце каждого часа пациенту необходимо сделать еще один бросок безумия. Модификаторы этого броска указаны ниже:

Таблица 15: Модификаторы Излечения Безумия

Модификатор Условие
+2 Терапевт обладает способностью ощущать эмоции пациента с помощью магии или психоники.
+1 Лечение происходит в месте, где пациент чувствует себя спокойно и расслабленно.
+1 Врачеватель обладает таким же мировоззрением, как и пациент (до того, как он погрузился в пучины безумия).
+1 Врачеватель принадлежит к тому же классу, что и пациент (до того, как он сошел с ума).

Если бросок успешен, то лечебный сеанс дал положительные результаты. Для полного исцеления, пациенту необходимо столько же успешных сеансов, сколько у него пунктов Интеллекта. Если персонаж проваливает бросок безумия во время лечения, то все предыдущие успешные броски аннулируются и лечение необходимо начинать сначала.

Лечебные заведения

На просторах доменов Равенлофта разбросано несколько клиник, хотя они сосредоточены в наиболее развитых королевствах. В конце концов, только самые просвещенные средневековые культуры признавали безумие заболеванием, которое можно и нужно лечить.

Самые выдающиеся больницы находятся в доменах Даймонлю, Ришмюло и Мордент. Конечно же есть еще и лечебница Доктора Доминиани на Доминии, но его методы, мягко говоря, несколько радикальны. Большая часть эти лечебных заведений посвящена излечению и помощи безумным. Врачи этих больниц могут показывать посетителям комнату за комнатой, каждая из которых заполнена безумными людьми, которые сошли с ума, испытав на себе весь кошмар Демиплана Ужаса. Чаще всего, врачи пытаются помочь подобным пациентам с помощью гипноза или других, подобных ему средств. На самом деле, качество лечения варьируется от больницы к больнице. Чтобы определить уровень ухода, который получают пациенты, Мастеру следует сделать бросок 1d8-5, включая модификаторы, которые могут отличаться от отрицательного модификатора –4 до положительного модификатора +3. Эта дополнительная корректировка (в дополнение ко всем остальным) используется в случае повторных броском безумия, которые делаются во время лечения персонажа в клинике. В случае значительных изменений в больнице (например назначение нового директора клиники), модификатор также будет изменяться.

Практически все клиники требуют за свои услуги плату. Обычный взнос за лечение пациента равен ста золотым монетам в месяц. Если в течение месяца врачи не получают денег, то пациент не получает медицинской помощи. Если взнос не уплачивается в течение двух месяцев, то пациента просто выбрасывают и оставляют на произвол судьбы.

Отыгрыш Броска Безумия

Хотя игрок может избежать бросков страха или ужаса в том случае, если его персонаж ведет себя соответствующим образом, это ни в коем случае не относится к броскам безумия. Даже самым умелым и талантливым ролевикам будет очень затруднительно отобразить все те эмоции и изменения, которые переживает безумец.

По этой причине, мы рекомендуем Мастеру использовать для бросков безумия и их последствий именно игровую механику. Это не означает, что вам не следует вдохновлять (или даже требовать) игроков на отыгрыш безумия их персонажей, если это конечно же возможно, просто в большинстве случае использование вышеописанной системы является просто необходимым.

Проверки Сил

Перевод: Gimly, Ника Бельская

Самая огромная опасность для тех, кто борется против ужасов Равенлофта, таится не в смерти, а в соблазнительной, развратной, тёмной стороне жизни - во зле. И действительно, большинство авантюристов выбрало бы умиротворение в освященной славой могиле, чем непривлекательную позицию на стороне зла. А последняя достигается постепенно и очень лёгко даже для известнейших дворян, и самых отважных героев. И с этим разрушается то, чему они посвятили всю свою героическую жизнь.

Что Такое Проверка Сил?

Обычно принято считать, что игроки ведут своих персонажей по дороге героев. Однако, время от времени, игрок решает сделать так, чтобы его персонаж совершил действие сомнительной этики. В большинстве игровых миров, подобный персонаж конечно мог бы избежать неприятностей, совершая какое-нибудь отвратительное действие, и в таком случае, его характер не был бы изменен по отношению к окружающему его миру. Но здесь, на Демиплане Ужаса, всё гораздо сложнее.

Темные Силы стоят на бессменной страже, следя за каждым действием живых существ, находящихся в Равенлофте. Всякий раз, когда кто-то из их подопечных совершает злое деяние, темный, завораживающий взгляд Темных Сил, возможно упадёт на этого правонарушителя. Чтобы определить, действительно ли данный акт привлекает внимание Сил Тьмы, Мастер использует игровую механику, называемую Проверка Сил.

Проверка Сил, это довольно простое средство отбить у героев желание совершать деяния, от которых несет злом. Если игроки идут по дороге героев и чемпионов, они никогда не будут нуждаться в Проверке Сил. Но персонажи с грязными намерениями и каменным сердцем, которые чаще всего идут по грани пропасти зла, будут нуждаться в этих проверках постоянно.

В то время, как возможность провала данной проверки невелика, тот, кто совершает её неоднократно, рано или поздно обязательно потерпит неудачу, и ему за это воздастся. В этот момент, он начнёт медленно погружаться в зыбучий песок зла, и только самый великий из героев, сможет когда-либо вытащить себя из этого проклятого болота.

Когда следует делать Проверку Сил?

Всякий раз, когда персонаж предпринимает действие, которое могло бы рассматриваться как злой поступок, Мастер должен делать Проверку Сил. Иногда невозможно сказать точно, является ли действие, произведённое игроком с помощью его персонажа, злым поступком, и требует ли оно данной

проверки. Однако не стоит мучить себя этим вопросом, так как его можно решить тайным обсуждением с другими игроками.

Как правило, Мастер должен производить данную проверку только тогда, когда персонаж совершает предумышленный акт зла. Если же персонаж в этот момент страдает от некоторой формы ментального доминирования, то проверка не требуется. Если этот акт является потребностью (т.е. ситуация вынуждает героя совершить это действие), то проверка в этом случае также не требуется. Тем не менее, Мастеру следует рассмотреть подоплеку этого случая и решить, действительно ли действия персонажа не требуют Проверки Сил.

Каким Образом Делается Проверка Сил?

Проверка Сил – это обычный бросок процентника. Когда Мастер решает, что настало время для данной проверки, он определяет возможность провала, и затем бросает 1d100. И если результат выше шанса на провал, то внимание Темных Сил в данный момент было сосредоточено совершенно в другом месте, и персонаж не был удостоен их внимания.
Но если бросок кости равен, или меньше возможности провала, то персонаж привлекает внимание таинственных владык Равенлофта. С учетом преступлений персонажа, они предоставляют ему новую особую способность, но не бесплатно. В дополнение к этой новой способности, персонаж будет обременен некоторой, не очень хорошей, способностью или формой слабости.

Определение Возможности Провала

Как говорилось выше, как только Мастер решит, что акт совершённый персонажем требует Проверки Сил, он должен определить возможность провала этой проверки. Злые деяния могут варьироваться от мелких преступлений и до кошмарных поступков, суть которых нельзя передать словами, и природа этих деяний определяет серьезность Проверки Сил.

Таблица 16: Примеры Бросков Сил, указывает на возможности провала, которые связаны с некоторыми общеизвестными злыми деяниями. Самый отвратительный пример одного из представленных деяний, должен иметь шанс на провал, увеличенный примерно на половину. Если это злое действие производилось при более смягчённых обстоятельствах, возможность провала может быть уменьшена. Впрочем, во всех этих случаях, решение остаётся за Мастером.

Таблица 16: Примеры Бросков Сил

Преступления или жестокие поступки	Злые NPC или монстры	Нейтральные NPC или незнакомцы	Добрые NPC или друзья	Персонажи, семья, невинные
Нападение, неспровоцированное	–	**1%**	**2%**	**3%**
Нападение,	**1%**	**2%**	**4%**	**6%**

жестокое				
Предательство, значительное	**1%**	**3%**	**6%**	**9%**
Предательство, незначительное	**-**	**1%**	**3%**	**6%**
Вымогательство	**-**	**2%**	**5%**	**8%**
Ложь	**-**	**-**	**-**	**1%**
Убийство, жестокое	**3%**	**6%**	**10%**	+
Убийство преднамеренное или не жестокое	**2%**	**3%**	**6%**	**10%**
Ограбление могил	**-**	**1%**	**5%**	**7%**
Воровство, значительное	**-**	**1%**	**4%**	**7%**
Воровство, незначительное	**-**	**-**	**3%**	**6%**
Угрозы	**-**	**-**	**1%**	**2%**
Пытки, обычные	**4%**	**7%**	+	+
Пытки, садистские	**10%**	+	+	+
Богохульные действия	**Злые Веры**	**Нейтральные Веры**	**Добрые Веры**	**Собственная Вера**
Нарушение доктрины	**-**	**1%**	**2%**	**5%**
Нарушение присяги	**-**	**2%**	**5%**	**10%**
Нарушение клятвы	**-**	**5%**	**10%**	+
Очернение	**-**	**4%**	**8%**	+
Осквернение	**-**	**8%**	+	+

Наложение Проклятья					
Стесняющее	Расстраивающее	Мучительное	Опасное	Смертельное	
-	**1%**	**2%**	**4%**	**8%**	Абсолютно Оправданное
1%	**2%**	**4%**	**8%**	**16%**	Оправданное
2%	**4%**	**8%**	**16%**	**32%**	Неоправданное

- Проверки Сил не требуются.
+ Эти действия практически в любом случае привлекают внимание темных Сил. Смотрите "Действия Призывающие Тьму" далее в этой главе.

Другие Злые Деяния

Произнесение Злого Заклинания (Не из школы некромантии) 1% за каждый уровень заклинания
(уменьшается в два раза, если было произнесено с добрыми намерениями)
Произнесение Злого Заклинания (из школы Некромантии) 2% за каждый уровень заклинания
(уменьшается в два раза, если было произнесено с добрыми намерениями)
Использование Злой Психической Науки 5%
Использование Злой Психической Дисциплины 3%

Преступления или Жестокие Поступки

Некоторые из этих примеров являются довольно безобидными злыми деяниями. Тем не менее, Силы Тьмы способны иногда заметить даже вора срезающего кошель у какого-нибудь зеваки, хотя они практически не интересуются подобными поступками. Чаще всего, только самые сильные и пропитанные злом, действия, которые производятся с особой жестокостью или в зверской форме, привлекают внимание Темных Сил.

Неспровоцированное нападение: Это злое деяние, во время которого преступник не имеет фактического намерения убить, или причинить вред своей жертве. Такой акт чаще всего является проявлением преступного намерения, злости, или фанатизма. Тяжкие преступления, подобные грабежам с применением насилия, попадают под эту категорию.

Жестокое Нападение: Это акт, в котором проявилось повреждение нанесённое жертве. И вообще, в этом случае, злодей использует смертельное оружие, и совсем мало заботится о выживании своей жертвы. Однако, варварское избиение также попадает под эту категорию. Тяжкие преступления, подобные покушению на жизнь подпадают под этот заголовок.

Значительное Предательство: Существует несколько деяний, которые попадают в категорию предательства. Как правило, предательство может быть определено, как нарушение клятвы или обещания. Тем не менее, это действие не следует путать с нарушением священных присяг или принципов вероисповедания, которые описаны ниже. Предательство – это злой акт, который нарушает дух данного обещания, по отношению к кому-либо. Чтобы квалифицировать его, как значительное предательство, это действие должно привести к страшным мукам, или летальному исходу для жертвы, которую предал герой.

Незначительное Предательство: Этот вариант предательства возможно публично оскорбит жертву, или заставит изменить её свой образ жизни. Раскрытие другим людям тайны или комплекса, который был рассказан вам близким другом, или возлюбленной, квалифицируется, как незначительное предательство.

Вымогательство: Эта категория охватывает несколько сфер преступности, которые включают шантаж и вооруженный грабеж, во время которых злодей использует угрозу насилия, чтобы лишить кого-либо чего-нибудь такого, что принадлежит жертве вымогательства по закону. Сюда также включается, насильственное принуждение к совершению акта зла, нарушению закона, или что-либо подобного. К примеру, герой совершит вымогательство, если угрожая оружием заставит жертву предпринять совсем нежелательное для неё действие.

Ложь: Считается, что Темные Силы, слышат каждое слово, которое произносится на Демиплане Ужаса. Шёпот, в котором слышны слова лжи, несущие за собой зло, изданный в общественном месте или в самом тёмном углу, скрытого от чужих глаз логова, вполне может привлечь их внимание. Это злобное деяние включает в себя, как и абсолютное враньё, так и сокрытие

некоторых важных фактов. Тем не менее, если ложь не несёт за собой никаких отрицательных последствий, Проверка Сил не требуется.

Убийство, жестокое: Определение зверского убийства не составит особого труда. В игровой механике, под эту категорию попадают все убийства, во время которых имеет место измывательство над жертвой (т.е. жертва страдала в течение некоторого периода времени). Например обычная казнь, которая происходит через отделения от головы тела, не попадает под эту категорию, а казнь через постепенное отсечение некоторых частей тела, лишившись которых жертва ещё долго будет мучаться, попадает. Зверские убийства могут также подпадать в раздел пыток, который описан ниже.

Убийство, преднамеренное: Эта категория охватывает, как и предумышленные убийства, так и убийства без проявления жестокости. Сюда включаются все убийства в ходе которых жертва теряет жизнь моментально. Чаще всего, подобные убийства совершается ради собственной выгоды или мести.

Ограбление могил: Ограбление могил является одним из самых презренных деяний во вселенной, которое может совершить практически каждый человек. В эту категорию попадает все, начиная осквернением древних могил ради научных целей, и заканчивая похищениями трупов для создания голема или зомби. Похищение имущество погибших товарищей также считается актом ограбления могилы. В местах, подобных Хар'Акиру, где местные жители особенно почитают могилы их предков, ограбление могил может даже посчитаться осквернением священного места (примеры которых описаны в разделе "Богохульные действия" ниже).

Значительное Воровство: Различие между значительным и незначительным воровством основывается не на ценности украденных вещей, а на том, как это злое деяние повлияет на жертву. Украденный кошель с золотом вряд ли вызовет больше, чем обычное возмущение у богатого дворянина, и таким образом это действие может рассматриваться, как незначительное воровство. Но кража нескольких серебряных у семьи бедняков, может привести последних к голодной смерти, и это должно рассматриваться как значительное воровство.

Незначительное Воровство: Любое воровство, которое не наносит жертве серьезных осложнений, считается незначительным воровством.

Угрозы: Если они не подтверждаются серьёзными действиями, подобные злодеяния редко могут привлечь внимание темных Сил. Угрозы попадают в эту категорию только в том случае, если они действительно очень сильно запугивают жертву, и злодей имеет все средства и намеренья выполнить угрозу, правда пока только на словах.

Пытки, обычные: Каждый, кто участвует в пытке, имеет возможность столкнуться с Темными Силами. Даже в том случае, когда пытка используется только для того, чтобы получить жизненно важную информацию. Любая пытка, которая проводится из какой-либо потребности, подпадает в эту категорию..

Пытки садистские: Тот, кто регулярно участвует в пытке, только ради получения собственного удовольствия, является одним из самых мерзких и отвратительных тварей Равенлофта. Такое омерзительное существо просто источает зло, и оно обязательно должно получить то, чего заслуживает.

Богохульные действия

Нарушение религиозного кодекса, также может привлечь внимание Темных Сил. Это особенно важно в тех случаях, когда жрец доброй веры, или паладин совершает злой поступок.

Подобные нарушения требуют данной проверки только в том случае, если человек, который нарушил священное правило, действительно знал о том, что он его нарушает. Примером этого может послужить ситуация, когда персонаж входит в храм, при этом не высказывая уважения этой церкви. Нарушение религиозных правил в этом случае налицо, но Проверка делается только в том случае, если он знал, что это нужно делать обязательно. Если же он не знал этого, то его действия не считаются нарушением, и всё ещё можно исправить. Тем не менее, если персонаж всё ещё отказывается от высказывания уважения, он рискует навлечь на себя Темные Силы.

Акты осквернения зависят не только от личной веры персонажа, но от тех вер, которые окружают его. Герой-жрец, как правило, постоянно придерживается собственной веры. К примеру, последователь Тора всегда обязан следовать уставам своего бога, и если он будет не в состоянии этого делать, то это может быть замечено Темными Силами. Также персонажу требуется Проверка в том случае, когда восхваляя своё божество, он совершает акт осквернения, при этом злонамеренно нарушая правила окружающих вероисповеданий. А персонаж который насмехается над важным идолом, может оскорбить гораздо более опасное существо, чем толпу местных горожан.

Нарушение Доктрины: Каждая из религий имеет множество правил, которым должны следовать её члены. Например последователи морского божества, раз в году целую неделю, обязаны не потреблять в пищу рыбу, или какие-либо дары моря. Любой, кто сознательно нарушит это правило, будет повинен в нарушении принципа этого божества.

Нарушение Присяги: Чаще всего, божество требует от своих последователей, особенно от членов духовенства, принести присягу для подтверждения лояльности и повиновения ему. К примеру жрец, который поклоняется божеству мира, мог бы дать присягу пацифизма, которая запрещает ему когда-либо бить другое живое существо из чувства гнева. И если такой персонаж наносит удар кулаком по объекту своей злости, то он нарушает данную присягу. Это считается нарушением даже в том случае, если акт был побужден желанием самосохранения или использовался для защиты невинного. Выходит так, что в любом случае подобный персонаж нарушил присягу, и это может привлечь внимание Темных Сил.

Нарушение Клятвы: Чаще всего, только члены духовенства дают священные клятвы. Нарушение подобной клятвы практически всегда приносит такие

несчастья, которые сложно сравнить даже с проваленной Проверкой Сил. Проверка Сил – это лишь малая часть расплаты, так как священная клятва является очень ценным обетом, который связывает церковь со своим последователем, и если последний нарушает её, то он предаёт не только церковь, но и то божество, в которое он верил.

Очернение: Персонаж совершает акт очернения, когда поливает грязью (не только в буквальном смысле) священный символ, место, или личность, чтобы те утратили свою святость. Примером этого, может послужить выливание в источник святой воды бутыли лампового масла, или вскрытие могил в домене Хар'Акир, где из-за особого почтения к мёртвым, их могилы считаются священными и неприкосновенными.

Осквернение: Очернение и Осквернение являются почти одним и тем же. Тем не менее, в случае осквернения, священный символ, место или личность благословлены самим божеством.

Наложение Проклятия

Всякий раз, когда персонаж призывает Темные Силы, желая проклясть другого, Мастер должен решить, оправдано ли это желание или нет. Когда персонаж делает Проверку Сил, шанс провала зависит от заключительного результата проклятия, как и указано в таблице. В то время как Темные Силы интересуются всеми видами проклятий, они будут весьма недовольны, если их потревожили необоснованно; в этом случае, результат может оказаться гораздо опаснее для проклинающего, чем для его жертвы.

Дополнительная информация о проклятьях, представлена в Двенадцатой Главе: Шепчущем Зле.

Другие Злые Деяния

Несколько других, описанных ниже деяний, также могут попасть под внимание Темных Сил.

Произнесение Злого Заклинания: Большинство заклинаний не требует Проверки Сил, но некоторые из них обращаются к источникам мистической энергии, которые лучше не использовать. Заклинания, которые требуют от персонажа Проверки Сил, указаны в Восьмой и Девятой Главах. Тем не менее, в редких случаях Мастер мог бы решить, что злое заклинание используется только ради альтруистических побуждений. В этом случае, Мастер может сделать так, чтобы возможность провала Проверки Сил, была поделёна надвое.

Использование Злых Психических Способностей: Когда персонаж использует силы своего разума во имя злых побуждений, он рискует, так как в данный момент Силы Тьмы прощупывают его мысли.

Собственное Рассмотрение Случая

В то время, как вышеупомянутые принципы позволяют Мастеру разобраться почти с каждой из возможных ситуаций, во время которых герои совершают злые деяния, которые влекут за собой Проверку Сил, некоторые из деяний, естественно, могут быть рассмотрены и с его личной точки зрения.

Действия Призывающие Тьму

Некоторые из деяний героев настолько пропитаны злом, что обычная Проверка Сил для них совершенно не требуется. Эти акты зла настолько ужасны, что практически во всех случаях они привлекают внимание Темных Сил.

Окончательное решение всегда остаётся за Мастером. К примеру, предательство и убийство Сергея фон Заровича, его братом Страдом, попадает под эту категорию. Даже если бы Страд совершил убийство не только ради разрыва союза Сергея с Татьяной, а для другой, более благородной цели, этот акт всё равно был бы пропитан злом. Тот факт, что действия графа повлекли за собой самоубийство невинной девушки и смерть огромного количества других людей только подчеркивает его жестокость. Неудивительно, что это был первое известное нам деяние, которое привлекло внимание Темных Сил.

Когда персонаж совершает деяние, которое может призвать тьму, Мастер может назначить любую возможность провала этой проверки. Как правило, минимальная цифра, назначенная на такую проверку, должна быть 50%. В чрезвычайных обстоятельствах, Мастер мог бы даже назначить 100% шанс на провал.

Многократные Злые Деяния

Иногда, персонаж совершает поступок, который кажется требует гораздо больше одной проверки. К примеру, использование заклинания Леденящее Прикосновение, чтобы совершить убийство невинной жертвы – служит примером использования злого заклинания, и одновременно является убийством, что требует нескольких проверок. Тем не менее в этом случае персонаж должен делать только одну проверку. Возможность провала этой проверки равняется общему размеру всех проверок. В таблице указано, что Проверка Сил при предумышленном убийстве имеет 10% шанс на провал, плюс 2% за сотворение злого заклинания (имеется ввиду заклинание школы некромантии 1 уровня). Получается, что возможность провала равна 12%.

Отыгрыш Проверки Сил

Кампания Равенлофта должна включать в себя ужас и романтику, драму и приключение и трагедию. Эта игра не должна походить на обычную настольную игру, с множеством правил и таблиц, которые решают каждое действие персонажей. Игровая механика всегда должна уступать большую часть места ролевой игре.

Естественно, что Проверки Сил являются частью игровой механики. Когда персонаж совершает злой поступок, именно бросок кубика определяет его дальнейшую судьбу. Тем не менее, хороший Мастер не даст Проверке Сил

мешать отыгрышу. Вместо того, чтобы огорчить этим игрока, он использует проверку, чтобы придать игре еще более жуткую атмосферу.

Рассмотрим следующий пример: Байрон Ла Соль, молодой мошенник, похищает медикаменты, которые были предназначены для города, в котором властвует чума. Это действие повлечёт за собой смерть многих невинных людей, живущих в этом городе. Ла Соль отлично осознаёт этот факт, но он заботится только о своём кошельке и ему нет дела до того, что кто-то там умирает. Мастер решает, что в этом случае необходима Проверка Сил. Тем не менее, он делает предупреждение, которое гораздо интереснее простого сообщения о том, что игроку сейчас придется бросать кубики. Он описывает отвратительные ощущения, которые в данный момент испытывает его персонаж:

Когда ты начинаешь складывать пузырьки с драгоценной для умирающих людей жидкостью в карман, дрожь пробегает по твоей спине. Через мгновение тебя охватывает ощущение, будто кто-то заглядывает тебе через плече. Это действительно так, и ты не можешь оставить это незамеченным, ты действительно чувствуешь чьё-то холодное дыхание, которое соприкасается с твоей шеей.

Когда игрок объявляет, что его персонаж оборачивается вокруг своей оси с ножом в руке, Мастер отвечает, что он ничего не замечает. Это идеальный момент для того, чтобы Мастер предложил игроку бросить процентник, но при этом ничего не объясняя ему. Если игрок делает удачную проверку, то на этом его столкновение с Силами Тьмы заканчивается, и Мастер может произнести следующее:

Это неприятное чувство исчезло так же быстро, как и наступило. Ты не видишь никаких признаков, которые указывали бы на чьё-либо присутствие. Вероятно, это всего лишь плод твоего сверхактивного воображения.

Но если персонаж проваливает Проверку Сил, то Мастеру предстоит произнести совершенно другие слова::

Налетает внезапный холодный порыв ветра, который мгновенно гасит свет твоего фонаря. Вслед за этим все замирает, но резкая вонь от все еще тлеющего фитиля витает в воздухе вокруг тебя, и тебе становится не по себе; ты начинаешь понимать, что что-то тут не так. Туда, где ты находишься, не должен был проникать ни единый луч солнца, но внезапно ты понимаешь, что оно ярко освещено. Неожиданно ты понимаешь,, что теперь ты видишь во тьме так, если б это был ясный и солнечный день.

И конечно же главное, что как всегда Мастер забыл упомянуть состоит в том, что теперь персонаж игрока при дневном свете будет чувствовать себя, как самой глубокой ночью. Это уменьшит радость игрока, от получения своей новой способности видеть во тьме, так как теперь он слепнет при свете.
И последнее. Отыгрыш Проверки Сил гораздо более интересен, чем простое принуждение игрока сделать очередную проверку с последующим сообщением результата в строгих игровых терминах.

Эффекты Неудачи

Провал Проверки Сил отягощает дух героя злом. С этого момента, начинается процесс духовного разложения, и, если он остается незамеченным, результатом его может стать полное развращение персонажа. Следующие ступени падения все теснее и теснее связывают героя с Демипланом Ужаса. Тем не менее, многие злые существа могут начать этот процесс с более высоких позиций, не испытывая изменений, связанных с предыдущими уровнями разложения. К примеры, злые деяния Страда сразу же даровали ему место темного владыки, хотя он никогда не приближался к предыдущим ступеням.

Дорога к Саморазрушению

Существует множество различных дорожек, которые ведут к развращению, и хотя окончательный эффект каждой из них тот же самый, но идущие по этой дороге бывают как и отвратительными, так и трагическими личностями.

Соблазнение: Одной из самых трагических дорог к тьме, является дорога, на которой невинная личность соблазняется для совершения все более и более злых деяний. С каждым новым преступлением, персонаж уходит все дальше и дальше от возможного спасения.
Стоит отметить, что Темные Силы никогда не содействуют этому. Хотя они вполне могли бы сделать это, они никогда не соблазняют невинного на совершение злых деяний. Ни одно существо не попадает под их вездесущий взор, если оно не совершает злых поступков.

Добыча: Этот вариант проявления любезности со стороны зла, является наиболее обидным, так как его жертва не делает ничего такого, что могло бы привлечь внимание Темных Сил. Но и в этом случае, они также не причём. Персонаж был атакован существом, которое могло отобрать его жизненную энергию, передавая ему при этом болезнь, вроде ликантропии, или как-либо иначе превращая его в некоторое подобие себя. Большинство вампиров, оборотней, гхулов и духов могут таким образом вынуждать невинных людей начать спуск по лестнице, ведущей в тьму.

Проклятие: Проклятья или несчастные случаи с неправильным использованием магии могут иногда утянуть за собой персонажа в абсолютную тьму. В большинстве случаев, персонаж получает проклятие в ответ на то зло, которое он пожелал другому. Некоторые из чрезвычайно мощных проклятий могут даже превратить их жертву в оборотня или нежить. Дополнительная информация относительно проклятий и их эффектов, может быть найдена в Двенадцатой Главе: Шепчущее Зло.

Темный Договор: Время от времени, темное и ужасное существо отвечает на просьбу более слабого создания, но цена за подобную услугу почти всегда оставляет за собой тёмное пятно на душе просителя. Даже тот, кто просит благосклонности ради других, вскоре обнаружит некоторую тёмную сторону в этом поступке. Самый известный из примеров этого типа, может быть

рассмотрен на примере Страда фон Заровича, Темного Владыки Баровии, хотя точно говорить об этом невозможно, так как детали его сделки с Тьмой до сих пор не известны..

Недоброжелательность: Это наиболее распространенная дорога к тьме и развращению, по которой прошло большинство лордов Равенлофта. Тот, кто попадает в эту категорию, редко ощущал какое-либо раскаяние, относительно своих отвратительных желаний и деяний. Диктовались ли их действия гневом, отбрасывая при этом всякую логику, или же они были порождены диким безумием, но это теперь не важно.

Погружение в Тьму

Считается, что ни один человек не появляется на свет злым. Каждый идет по своей собственной жизненной дороге, и сам выбирает – по какому пути идти, светлому, или тёмному. Как бы то ни было, Туманы Равенлофта всегда готовы принять злых существ в свои холодные и смертельные объятья.

Тринадцать Ступеней

Традиционная виселица состоит из тринадцати ступеней, которые ведут от твердой почвы под ней, в раскрытую пасть смерти, которая обозначена петлёй. Такого же числа злых поступков достаточно, чтобы сделать чистейшего героя ужасным порождением тьмы. которые будут вести от одного обращения к другому. Таблица 17: Ступени Развращения, указывает тринадцать стадий, через которые должна пройти жертва.

Таблица 17: Ступени Развращения

Ступень	Проваленные проверки	Уровень развращения	Незначительные изменения	Умеренные изменения	Основные изменения
1	0	Безупречный	-	-	-
2	0	Чистый	-	-	-
3	0	Искупивший	-	-	-
4	1	Запятнанный	1	-	-
5	2	Развращенный	2	-	-
6	3	Проклятый	3	-	-
7	4	Зверь	3	1	-
8	5	Существо	3	2	-
9	6	Монстр	3	3	-
10	7	Демилорд	3	3	1
11	8	Лорд	3	3	2
12	9	Оверлорд	3	3	3
13	10	Темный Владыка	3	3	4

Безупречный: Чтобы считаться чистейшей натурой, персонаж ни разу не должен делать Проверку Сил. Как только персонаж делает свою первую

проверку (даже если он не провалил её), он теряет это положение. Очень малое количество людей подпадают под эту категорию. В то время, как все младенцы имеют этот статус, со временем лишь немногие обладают огромной моральной выносливостью, достаточно, чтобы устоять от искушений зла.
На этих героев воздействует заклинание Защита от Добра и подобные ему. Злые жрецы могут даже попытаться изгнать их, так если бы они были паладинами.

Чистый: К этой категории относятся персонажи, которые делали Проверку Сил, но никогда не проваливали её. Большинство людей вписывается в эту подгруппу.
Все персонажи, которые были перенесены в Равенлофт из других миров, считаются чистыми, если конечно же Мастер не имеет причин отнести их в иную категорию. Исключением в этом правиле являются паладины, которые относятся к безупречным, а им подобные, но с злым мировоззрением, классифицируются, как запятнанные.

Искупивший: Еще можно свернуть с дороги зла, даже когда ты уже встал не неё. Но лишь немногие сильны настолько, чтобы противостоять этой соблазнительной и коварной силе.
Искупившие персонажи уже провалили Проверку Сил в прошлом и уже имели тесный контакт с Темными Силами, но им удалось вырвать самих себя из их холодных объятий, и суметь восстановить собственное положение на дороге света. Тем не менее, они уже никогда не смогут стать безупречными, или даже чистыми, но, по крайней мере, пока они спасли себя от опасности вечного мучения в когтистых лапах Сил Тьмы. Раздел "Искупление" который описан ниже, описывает правила для искупления злыми персонажами своей вины.

Запятнанный: Когда человек начинает делать первые шаги вниз, по лестнице развращения, ведущей к окончательной тьме, ему всё еще не поздно остановиться и повернуть обратно. На этой стадии, персонаж уже запятнан. И хотя он и ушёл с дороги добра, он прошел не так уж и много по темной тропе ночи.
Очернённый персонаж уже один раз провалил Проверку Сил. На его душе лежит отметина тьмы, которая горит в его сердце, подобно прикосновению раскалённого железа. Он получил некоторый необычный дар (незначительное изменение, которое описано ниже в разделе "Изменения") от Темных Сил. Но вместе с этим подарком, зло преподнесло ему и проклятие. Чаще всего, это проклятие не преображает натуру героя, а лишь немного изменяет черты его физиологии, не указывая на это окружающим.
Искупление на этой стадии всё ещё доступно герою. Игрок всё ещё управляет запятнанным персонажем, но Мастер должен предупредить его, что если его персонаж продолжит спускаться по темной лестнице, то вскоре он может стать неигровым персонажем, которого контролирует сам Мастер.

Развращенный: После провала второй проверки, индивидуум переходит от запятнанного героя к развращенному. В этот момент становится очевидно, что для такого персонажа возможность искупления становится либо недоступной, либо просто нежелательной. Из-за этого, ему будет очень трудно возвратиться на светлый путь.

Чаще всего, развращенный персонаж остается всё ещё под контролем игрока. Тем не менее, Мастеру следует бросить 1d100, когда персонаж достигает этого уровня. Если бросок равен 5 или ниже, персонаж отдаёт свою жизнь в услужение силам тьмы, и становится персонажем Мастера.

Проклятый: Если развращенный герой продолжает творить мерзкие деяния, он переходит от развращенной ступени к проклятой. В этом случае, искупление фактически становится нереальным. Даже могучее магическое или жреческое вмешательство в этом случае уже не поможет.
Проклятый герой также с определенно вероятностью может стать персонажем Мастера. Когда персонаж достигает этого уровня, Мастер должен бросить 1d100, и если результат равен 25 или ниже, то персонажа окутывает тьма и он становится злым персонажем, принадлежащим Мастеру.

Зверь: Когда персонаж добирается до этого уровня, он подвергается первому физическому изменению, и больше не может скрыть своего преображения. С огромными усилиями, подобный зверь мог бы идти рядом с нормальным человеком, оставаясь незамеченным. Тем не менее, даже случайным и незаинтересованный взгляд, брошенный на него, мог бы обнаружить, что с ним что-то не так.
После достижения этой ступени развращения, мировозрение персонажа (если оно было добрым), изменяется на нейтральное. Все штрафы за ненамеренное изменение мировозрения применяются в этом случае (смотри *Руководство Мастера*). Персонажи, которые добрались до этой стадии развращения, почти неспособны уже вырвать себя из лап зла.
Когда персонаж достигает этого уровня, Лорд области обязательно узнаёт о его присутствии, а вот решит ли он обратить на него внимание, должен решать Мастер. Кроме того, Мастер вновь должен бросить 1d100, и если результат будет равен 50 или ниже, то персонаж будет контролироваться Мастером.

Существо: Физическое преображение персонажа в этом случае становится воистину ужасающим. Обычные люди избегают всяких отношений с тем, кто становится этим существом.
К тому времени, когда персонаж опускается до этого уровня, он доказывает, что он чрезмерно зол и недостоин шанса на искупление. С наступлением этого момента, Мастер вновь должен бросить 1d100, и если результат будет равен 75 или ниже, то это указывает на то, что персонаж становится злодеем которым управляет Мастер.

Монстр: После достижения этого уровня развращения, персонаж, полностью превращается в существо, предварительно избранное для него Мастером (смотри раздел "Изменения" ниже). Любой персонаж, который становится монстром, начинает испытывать огромный интерес к Лорду данного домена, и, так или иначе, он входит в контакт с главным злодеем. Как бы то ни было, подобный контакт зависит от планов и амбиций самого Лорда.
Любой персонаж, который становится монстром, практически всегда становится персонажем Мастера. Когда персонаж, достигает этого уровня, Мастер снова должен бросить 1d100, и если бросок равен 95 или ниже, то игрок теряет контроль над своим персонажем.

Демилорд: На этой стадии развращения, персонаж должен стать либо слугой Темного Владыки, либо Лордом Карманного Домена.

Демилорд подвергается первому и главному изменению, благодаря которому, свидетельства его развращения становится невозможно скрыть. Вслед за этим изменением, он навсегда теряет своё человеческое прошлое. По этой причине, любой из демилордов автоматически становится персонажем Мастера. С этого момента, его характер становится злым, и применяются все штрафы за ненамеренное изменение мировозрения (смотри Руководство Мастера).

Лорд: Тот, кто является истинным мастером зла, поднимается в рангах Тьмы, и становится лордом собственного Острова Ужаса. Это мерзкое существо подвергаются второму основному изменению, которое делает их еще более мощнее и ужасней, чем прежде.

Оверлорд: Оверлорды управляют Кластерами Равенлофта. Изначально Кластеры были одинокими и независимыми Островами Ужаса. С этого момента, Оверлорд подвергается изменению, которое даёт ему понять, что теперь он не то существо, с которым стоит шутить.

Темный Владыка: Эти существа достигли заключительного уровня развращения, превратившись в самых мощных лордов Равенлофта. Их силы и интеллект ставят их гораздо выше подобных им владык собственных доменов. Эти опасные и зловещие существа управляют доменами Ядра.

Изменения

Когда персонаж погружается в темные глубины развращения, вокруг него все крепче и крепче сжимаются когтистые лапы зла. Одновременно с этим его тело и дух начинают превращаться в нечто ужасное. Как указано в Таблице 17, существует три типа изменений: незначительные, умеренные и основные.

Когда персонаж проваливает Проверку Сил, Мастер может сделать выбор между броском кубика, а потом избранным на основание результата изменением, или выбрать изменение самому. Тем не менее, эти методы не обеспечивают отыгрыш, который так важен в кампании Равенлофта. Первый раз, когда персонаж, проваливает Проверку Сил, Мастер должен внимательно рассмотреть несколько основных деталей совершённого персонажем злого деяния, чтобы в будущем определить его возможную судьбу. Используя эту информацию, Мастер должен выбрать существо, в которое персонаж, в конечном счете, превратиться, если конечно же он и дальше будет продолжать следовать по дороге зла.

К примеру, если некромант проваливает Проверку Сил из-за своей темной магии, Мастер мог бы решить, что в будущем этот персонаж превратится в лича, или в другую нежить. Альтернативно этому, вор, который специализируется на разграблении могил, в конечном счете мог бы стать гхулом. Если игрок не изменяет своего пути, то Мастер может использовать избранное существо, как модель для раздачи положительных и отрицательных

последствий проваленных Проверок Сил. (Смотрите "Пути Ужаса" в конце этой главы).

Обратите внимание на то, что не все персонажи начинают свое падение с одного и того же уровня. Некоторые лорды домены обладают множеством могучих способностей только потому, что уже обладали ими до преображения.

Незначительные Изменения: Эти изменения не очевидны для тех, кто встречается с персонажем. Тем не менее, более близкий осмотр может их обнаружить, но персонаж всё ещё способен скрывать эти изменения от своих товарищей.

Следующая таблица приводит показывает несколько примеров незначительных изменений. Всякий раз, когда персонаж подвергается незначительному изменению, Мастер может консультироваться с этой таблицей или бросать кубик, выбирая соответствующее результату изменение. Мастер также может использовать эту таблицу для создания новых изменений.

Таблица 18: Незначительные Изменения

Бросок 1d6	**Последствия изменения**
1	Персонаж обретает способность видеть в темноте, подобно эльфу, но одновременно с этим он находит дневной свет таким ярким, что получает отрицательный модификатор –2 ко всем своим спас-броскам, сделанным при свете дня.
2	Руки персонажа становятся настолько могучими, что его захват может наносить 1d4 единиц урона. Тем не менее, все немагические предметы, которые он держит в руках, должны делать спас-бросок против сокрушительного удара или портиться.
3	Слух персонажа становится еще острее, что дает ему дополнительный 25% шанс услышать шум. Громкие звуки вынуждают его делать спас-броски против паралича или замирать на 1d4 раунда.
4	Интеллект персонажа увеличивается на два пункта, но он начинает страдать от постоянных головных болей, в результате чего все броски навыков получают отрицательный модификатор –2.
5	Кожа героя становится более плотной, в результате чего его базовый Класс Защиты равняется 8. Тем не менее, показатель его Ловкости уменьшается на 1, так как ему становится сложнее передвигаться.
6	Один из физических показателей персонажа (Сила, Ловкость или телосложение) увеличивается на 1 пункт. Тем не менее, один из его ментальных показателей (Интеллект, Мудрость или Харизма) уменьшается на 1 пункт.

Умеренные Изменения: Умеренные изменения более очевидны, чем незначительные. Персонаж должен принять серьёзные меры, чтобы скрыть изменение умеренного типа, от тех, кто окружает его. В любом случае, близкий осмотр персонажа, покажет, что кое-что в нём явно не так.

Таблица 19: Умеренные Изменения

Бросок Последствия изменения
1d6
1 У персонажа выростают когти, в результате чего, в ближнем бою он может наносить 1d4 единиц урона даже не пользуясь оружием. Эти невыдвигающиеся когти уменьшают его Ловкость на два пункта, когда он пытается выполнить какую-либо тонкую работу.
2 У персонажа выростают клыки, подобные клыкам гадюки, и его укус вводит в тело противника яд класса B. В то же время, его язык становится раздвоенным, из-за чего он начинает разговаривать пришептывая, и его Харизма уменьшается на 2 пункта.
3 Персонаж исключительно хорошо видит в темноте и обладает совершенным инфравидением, но его глаза напоминают кошачьи. Его Харизма опускается на 1 пункт.
4 Персонаж может взбираться на стены так, если бы он использовал заклинание паук, но его руки и ноги теперь покрыты присосками, подобно щупальцам осьминога, в результате чего его Харизма опускается на 1 пункт.
5 Слюна героя пропитана слюной и обжигает всех, кто соприкасается с ней, нанося 1d4 единицы урона. Все, что находится во рту у персонажа (например ложка или край чашки), должно сделать успешный спас-бросок против кислоты или испортиться.
6 Лицо персонажа становится кривым и гротескным, в результате чего его Харизма уменьшается вдвое, и каждый, кто заглядывает ему в глаза, должен сделать бросок страха.

Основные Изменения: Основные изменения настолько очевидны, что скрыть их фактически невозможно.

Таблица 20: Основные Изменения

Бросок Последствия изменения
1d6
1 Персонаж отращивает чешую, напоминающую чешую ящера, в результате чего его базовый Класс Защиты равняется 6, а показатели Ловкости и Телосложения опускаются на 2 пункта каждый.
2 Кожа персонажа становится бледной и мертвенно-серой. Солнечный свет наносит ему 1d4 единицы урона в течение каждого раунда, но на него перестают воздействовать основанные на холоде и льде атаки.
3 Персонаж становится живым порталом, связывающим его с планом негативной энергии, в результате чего он может поглощать один уровень жизненной энергии после каждого успешного удара, нанесенного голыми руками. Законно-добрые религиозные объекты, включая святую воду и священные символы, обжигают его, нанося 2d4 единицы урона и принуждая делать бросок страха, когда они прикасаются к нему.
4 У героя вырастают огромные ящероподобные крылья, благодаря чему он может летать с нормой передвижения 15 и с классом маневренности C. Тем не менее, его звериная натура выходит у него из-под контроля, в результате чего его Интеллект и Мудрость уменьшаются на 2 пункта.
5 У персонажа вырастает хвост, напоминающий хвост скорпиона, который заканчивается жалом, покрытым ядом типа F. Каждый бросок реакции, который

делается при встрече с неигровым персонажем, автоматически отодвигается на одну ступень в негативном направлении.
6 Герой становится огромным и беспощадным зверем. Три физических показателя персонажа увеличиваются на два пункта, но три ментальных, соответственно, уменьшаются на два.

Искупление

Чем дольше человек шагает по дороге тьмы, тем тяжелее для него становится возвращение обратно. И всё же, если этот человек на мгновение обернулся и задумался, не повернуть ли ему обратно, то искупление всё еще возможно.

Персонажи, могут совершить попытку искупить свою вину, но только в том случае, если они достигли всего лишь умеренного уровня изменений. Как только персонаж проваливает свою четвертую проверку сил, он погружается в тьму, и только самых могучие усилия могут вырвать его из лап Темных Сил и спасти от окончательного развращения (смотрите ниже "Окончательное Развращение").

Раскаяние: Наиболее обычный способ, которым персонаж может попытаться полностью снять эффекты проваленных проверок сил, состоит в полном раскаянии в тех злых деяниях, которые привели к этим изменениям. В этом случае, персонаж должен вновь оказаться в ситуации, аналогичной той, при которой он провалил проверку сил, но на сей раз он должен выбрать правильное решение. Или, к примеру, если, конечно же, Мастер разрешит, то персонаж мог бы выполнить эпический миссию, чтобы искупить свои злые поступки.

Тем не менее, единственного случая раскаяния редко достаточно для того, чтобы полностью очиститься от зла, зародившегося в душе персонажа. Чтобы полностью избавиться от изменения, персонаж должен неоднократно повторить этот процесс, пока количество добрых дел не сравняется с процентной возможностью провала проверок сил, при которых он потерпел неудачу. Как только персонаж выполнит это требование, он должен сделать новую проверку сил. Возможность провала этой проверки равна возможности предыдущего злого поступка. Если персонаж не проваливает данную проверку, то эффекты изменений покидают его.

Что именно происходит после этого, зависит от уровня развращенности героя. К примеру, запятнанного персонажа покидает метка зла, и он становится искупившим. Он теряет особую способность и проклятие, дарованные ему темными Силами.

Если же персонаж, находится уже вне первой стадии развращения, его статус опускается на один уровень. Таким образом, если он классифицировался, как Развращенный, то он становится Запятнанным. Если он и далее желает искупать свою вину, то ему следует приступить к процессу искупления вновь, работая для того, чтобы обратить провал проверки сил, которая когда-то сделала его Запятнанным.

После завершения этого нелёгкого дела, способность и проклятие, которые были дарованы ему Силами Тьмы на стадии Запятнанного, также пропадают.

Искупление: Жреческое заклинание 5-го уровня Искупление (Atonement) может использоваться для того, чтобы обратить вспять проваленную проверку сил, вызванную богохульным актом. Тем не менее, это заклинание должно быть сотворено жрецом оскорбленного божества. Убедить этого жреца в необходимости использовании этого заклинания будет крайне сложно и потому путь искупления гораздо сложнее, чем вышеописанный путь раскаяния.

Для того чтобы заклинание подействовало, персонаж должен сделать успешный бросок воскрешения. В противном случае, заклинание не будет иметь никакого эффекта.

Если заклинание Искупление будет не в состоянии уничтожить изменение, вызванное провалом проверки сил, но последующие попытки также не будут иметь никакого эффекта. Герою придется обратиться к первому варианту - искуплению. Только в том случае, если персонаж потерпел неудачу и в раскаянии (которое описано выше), он сможет повторить процесс Искупления вновь.

Окончательное Развращение

В большинстве случаев, только персонаж, который подвергся незначительным изменениям, все еще может спасти себя от окончательного краха, и этот подвиг требует исключительных усилий. Но как только персонаж достиг умеренного или основного уровня изменений, искупление становится фактически невозможным.

Только точно такие же божественные силы, как и Тёмные, смогут помочь ему, пока он не погубил себя окончательно, но этот вопрос может решить только Мастер. К примеру, исключительно мощное заклинание, вроде Желания, могло бы сработать в этом случае, если, конечно же, магу удалось бы его правильно сформулировать, и ему был бы предоставлен необычайно мощный источник энергии. В исключительно редких случаях, в дело могли бы вмешаться боги и наложить на этого персонажа своё божественное благословение (хотя с этим можно поспорить, так как в пределах Демиплана Ужаса получить подобное благословение невозможно).

Но, конечно же, даже когда в дело вступают такие мощные силы, они лишь способны опустить уровень изменений всего на одну ступень. Таким образом, возрождение персонажа, который провалил четыре, пять или шесть проверок сил, является невероятно трудной задачей.

Пути Ужаса

Игры в Равенлофте не должны концентрироваться на правилах и механиках. Использование путей ужаса может добавить таинственности и волнения к Проверкам Сил.

Как указывалось ранее, Мастеру следует внимательно рассмотреть природу данного персонажа и выбрать вид монстра, в которого герой будет постепенно превращаться, следуя по дороге зла. К примеру, лесничий, обожающий волков, может стать вервольфом, тогда как некромант может превратиться в вампира. Следующая таблица может послужить примером использования путей ужаса (смотрите Таблицу 21: Путь Вампира).

Как только Мастер определяет финальный результат развращения персонажа, он должен составить список способностей и слабостей, которые ассоциируются с избранным существом. В конце концов, в списке должно остаться 10 способностей и столько же слабостей. После этого, необходимо выстроить силы и слабости в определенном порядке, начиная с наименее, и заканчивая наиболее могучими.

Конечно же, существует всего несколько существ, которых так четко разобрать на способности и слабости, и потому Мастеру, возможно, понадобится добавить несколько способностей или слабостей, чтобы достичь их необходимого количества. К примеру, если окончательная форма существа может поглощать два уровня жизненной энергии, то, скорее всего, её будет предшествовать способность вытягивать один уровень жизненной энергии. При использовании метода путей ужаса, у Мастера не будет необходимости беспокоиться о четких определениях незначительных, умеренных и основных изменений.

Но в тоже время, иногда бывает достаточно сложно определить порядок наград и наказаний. И вновь, мы советует Мастеру не беспокоиться об этом. Только Мастер может решать, что является более неприятным для персонажа: когда он не отбрасывает тень или когда чеснок и зеркала вызывают у него отвращение. Достигнутый вами общий эффект может быть просто поразительным, если способности и недостатки будущего темного владыки будут поступать к нему в более или менее прогрессирующем порядке. Так как герой все больше и больше становится похожим на монстров, на которых он охотился всю жизнь, каждая ступень развращенности практически в любом случае будет казаться ему хуже, чем предыдущая.

Прописывая для героя путь развращения, Мастеру следует ввести несколько отличий от основного монстра, используемого, как модель. Рассмотрим пример вампира: Если персонаж, подвергшийся изменения, обожал розы, то, возможно, они могут заменить собой чеснок. Подобным образом, если Сила персонажа уже равнялась Силе обычного вампира, то Мастеру следует изменить показатель его Ловкости или Телосложения.

Эти десять ступеней могут быть использованы для назначения наград и наказаний за каждую проваленную проверку сил – все это постепенно приводит героя к статусу темного владыки. Таблица 21 приводит пример того, как может выглядеть путь ужаса, который предстоит пройти тому, кто обречен стать вампиром.

Таблица 21: Путь вампира

Стадия Награда и Наказание
I Сила персонажа увеличивается до 18/76, а черты его лица становятся угловатыми и мрачными, в результате чего его Харизма опускается н 1 пункт.
II Персонаж получает способность, которая повторяет магическое заклинание *паук*. С этого момента, ему необходимо приглашение, чтобы войти в дом.
III Персонаж может вызывать волков или летучих мышей, но больше не отражается в зеркалах и не отбрасывает тени.
IV Персонаж получает иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум и жизненную энергию, но чеснок и зеркала вызывают у него физическое отвращение.
V Персонажу можно нанести урон только оружие +1 или лучшим, но священные символы физически отталкивают его.
VI Персонаж может очаровывать взглядом, но солнечный свет теперь сжигает его, нанося 1d4 единиц урона в течение каждого раунда.
VII Персонаж получает способность принимать облик летучей мыши, но прикосновение святого символа или святой воды наносит ему 2d4 единиц урона.
VIII Персонаж получает способность принимать газообразную форму, но теперь его можно изгнать, как вампира.
IX Персонаж получает способность регенерировать по 3 хит-поинта в течение каждого раунда, но солнечный свет может полностью уничтожить его в течение 1 раунда.
X Персонаж получает способность поглощать два уровня жизненной энергии, но его теперь можно уничтожить с помощью кола, которым необходимо проткнуть его сердце. Персонаж не может регенерировать, пока кол находится в его теле, но после того, как он будет удален, герой сможет полностью восстановиться.

Путь Жреца

Перевод: Ника Бельская

Так как Туманы отделяют Равенлофт от внешних сил, многие заклинания обладают странными последствиями в этих темных землях. Темные Силы разрывают связь между верующими и их богами и богинями, пытаясь отделить их от источника силы, и потому жрецы страдают от пребывания в Равенлофте сильнее, чем представители других классов.

Эта глава описывает несколько жреческих заклинаний, уникальных для Демиплана Ужаса, и изменения многих, уже знакомых героям заклятий. Жрецы из других земель не могут узнать об изменении заклинания до тех пор, пока не прочитают его, и только в этот момент они осознают, что оно действует не так, как прежде. Кроме того, они могут так и не узнать об истинном характере этих изменений. Конечно же, если изменение очевидно, то персонаж может сам заметить его. Любой магический предмет, который накладывает или имитирует действие измененного заклинания, подвергается тем же изменениям (смотрите Главу Одиннадцатую: Выкованные Тьмой).

Отсутствие Силы

Многие верят в то, что боги не хотят иметь ничего общего с Демипланом Ужаса. Кроме того, это подтверждает множество признаков. Любой жрец, паладин или пилигрим, который пришел сюда с другой стороны Туманных Границ Равенлофта, чувствует, что Земля Туманов кажется странно пустой. Несмотря на это, большая часть жреческих заклинаний все еще действует, что означает, что священники, жрецы и другие служители веры получают свои заклинания из какого-то иного источника. Некоторые говорят, что Темные Сил, по неизвестной людям причине, отвечают на молитвы этих странствующих священнослужителей и наделяют их заклинаниям. Тем не менее, зная о Темных Силах так мало, невозможно сказать, правда, это или ложь.

Другое распространенное убеждение гласит, что боги мультивселенной заключили некое соглашение, в результате которого они покинули Демиплан Ужаса. Некоторые даже предполагают, что Темные Силы изгнали богов из Царств Ужаса. Те, кто поддерживают эту теорию, утверждают, что в далеком прошлом Темные Силы были так же могучи, как и все божественные существа. Действительно, Темные Силы, скорее всего, смогли бы превозмочь одного бога, но разве могут они сопротивляться целой коалиции богов? Это сомнительно, но разве могут люди судить о делах такой важности?

Объединенная Магия

В большинстве своем, объединенная магия действует в Равенлофте так, как и в обычных мирах. Кажется, будто идея объединения сил нескольких жрецов для создания одного заклинания не беспокоит Темные Силы. Конечно же, природа заклинания и его применение могут заставить всех участников сделать проверки сил.

Магия Веры

Магия веры действует по принципу праведной силы, полученной благодаря массовым поклонениям. Чем больше верующих принимает участие в церемонии, тем сильнее будет магия. Так как в Равенлофте всего лишь несколько организованных религий, то использовать в этом месте магию веры достаточно сложно.

Тем не менее, в Демиплане Ужаса есть свои церкви и богословы. Множество хорошо организованных религий, подпольных верований и забытых культов продолжают практиковать религиозные обряды, запрещенные столетия назад. К примеру, Церковь Эзры распространена в большинстве доменов Ядра (смотрите Главу Пятую), а королевство Г'Хенна управляется жрецом, чье владение магией веры считается непревзойденным (смотрите Главу Третью).

Обретенные Заклинания

Большая часть правил, относящихся к этому типу магии, приведенных в Книге Магии, все еще действует. Божества приберегают обретенные заклинания для особых ситуаций, которые непосредственно связаны с их собственными интересами. Так как кажется, будто ни одна из сил не интересуется Равенлофтом, то немногие жрецы могут обрести подобные заклинания. Даже силы, которые представляют силы добра, по неизвестным причинам отвернулись от Равенлофта (А как же Латандер?. Прим.переводчика). Именно поэтому, обретенные заклинания не предоставляются для того, чтобы превозмочь силы зла. Причина должна быть непосредственно связана с интересами бога.

Изменения обретенных заклинаний, приведенные в этой главе, являются необязательными. Необходимо привлечь прямое внимание силы, чтобы получить обретенное заклинание, и тогда, божество может преодолеть даже ограничения, накладываемые Равенлофтом. Мастер должен принять решение, основываясь на приключении и кампании. Помните, что это сеттинг готического ужаса. Персонажи чувствуют свой страх и бессилие, но они также могут победить их.

Призывание

Равенлофт ограничивает заклинания этой сферы. Различные домены могут не содержать полного набора зверей и монстров, и жрецы не могут призывать животных, которые не живут в домене. Чтобы определить, обитает ли определенное животное в данном районе, внимательно прочитайте описание домена. Если текст не утверждает обратное, то Мастер может предположить, что все обычные животные присутствуют в данном домене. Если это животное может контролироваться владыкой домена, то сила лорда победит магию жреца. Животное появится после призыва, но оно может быть недружелюбным, в зависимости от указаний лорда.

Персонажи могут призывать существ или монстров извне Равенлофта, но объекты этих заклинания вряд ли обрадуются, когда узнают, что они обречены на вечное заключение в границах Земли Туманов. Незлые существа как минимум потребуют хорошего объяснения, тогда как злые существа могут даже атаковать заклинателя. Смотрите специфические заклинания призыва на следующих страницах, где описаны точные последствия заклятий.

Война

Заклинания из этой сферы предназначены для использования с правилами Системы Битв (Battlesystem) или самой Системы Битв: Игре Стычек. В кампаниях Равенлофт нечасто используются эти правила, так как готический ужас и средневековые битвы редко хорошо совмещаются. Тем не менее, боевые заклинания могут пригодиться жрецу в нескольких ситуациях. Иногда, группа взбешенных деревенских жителей (размахивающих факелами и вилами) может отправиться на охоту за монстрами. Некоторые заклинания сферы войны можно наложить на эти разъяренные толпы.

Боевые заклинания не могут собрать толпу или заставить людей отправиться на охоту за монстрами. Уже должна сложиться соответствующая ситуация, в которой собирается толпа или большая группа людей, которая собирается уничтожить монстра, ворваться в замок или принять участие в чем-то, напоминающем массовое сражение. В толпе должно быть как минимум 10 взрослых людей, чтобы её можно было рассматривать, как боевую единицу по правилам Системы Битв.

Каждая толпа также должна иметь лидера. Чаще всего, в роли лидера оказывается особенно разгневанный член толпы, который лично пострадал от сложившейся ситуации или монстра. Если лидер погибает, то существует 25% вероятность того, что из толпы поднимется новый руководитель. Этот человек также должен иметь близкую связь с ситуацией или монстром. Если такого человека не оказывается, то толпа рассеивается в течение 1d10 минут.

Показатель боевого духа толпы равен 9. При использовании в приключении, толпы и сборища не делают бросков страха и ужаса; эти правила используются только в случае с отдельными личностями. Толпа делает бросок боевого духа при условиях, которые указаны в стандартных игровых правилах AD&D и в каждой ситуации, в которой отдельный человек должен был бы сделать бросок страха, ужаса или безумия.

Измененные Заклинания Жрецов

Заклинания жрецов, приведенные в Таблице 22: Измененные Заклинания Жрецов, действуют в Равенлофте по-разному. Точные изменения, описанные ниже, изменяют описания в Книге Игрока и Книге Магии. Версии измененных заклинаний, которые действуют в Равенлофте, как и обычно, заключены в круглые скобки.

Таблица 22: Измененные Заклинания Жрецов

Анализ баланса (1-ый уровень)	Вызов лесных существ (4-ый уровень)	Астральное Заклинание (7-ой уровень)
Отвага (1-ый уровень)	Изгибание пространства (dimensional folding) (4-ый уровень)	(Дыхание жизни)/Дыхание смерти* (7-ой уровень)
Определить зло/Определить добро (1-ый уровень)	Средоточие* (focus) (4-ый уровень)	Призыв элементала земли/изгнание элементала земли (7-ой уровень)
Чтение эмоций (1-ый уровень)	Объединение с астральным странником (4-ый уровень)	(Восстановление)/Поглощение Энергии* (7-ой уровень)
Определение возраста (1-ый уровень)	Лидерство/Сомнения (4-ый уровень)	Врата* (7-ой уровень)
Сила духа (1-ый уровень)	Изменение памяти* (4-ый уровень)	Святое слово/Злое слово* (7-ой уровень)
Разговор с астральным странником (1-ый уровень)	Управление вероятностями (4-ый уровень)	Реинкарнация* (7-ой уровень)
Захват мыслей (1-ый уровень)	Связь (rapport) (4-ый уровень)	Воскрешение/Уничтожение* (7-ой уровень)
Создать святой символ* (2-ой уровень)	Вещая вода (4-ый уровень)	Теневые инструменты (shadow engines) (7-ой уровень)
Определение Мировозрения (2-ой уровень)	Передача мыслей (thought broadcast) (4-ый уровень)	Дух мощи (7-ой уровень)*
Чтение разума (2-ой уровень)	Погодный стазис (4-ый уровень)	Прибежище (обратимое) (7-ой уровень)
Мистический обмен (2-ой уровень)	Обращение (5-ый уровень)	Неуправляемая погода (7-ой уровень)
Дремота (2-ой уровень)	Рассеяние добра/Рассеяние зла (5-ый уровень)	Звериная орда (обретенное)
Объединение (2-ой уровень)	Магическая купель (5-ый уровень)	Круг солнц (circle of sunmotes) (обретенное)
Освящение/осквернение* (2-ой уровень)	Межпредельный переход (5-ый уровень)	Согласование (обретенное)
Оживление мертвых (3-ий уровень)	Задание (5-ый уровень)	Элементальный рой (обретенное)
Астральное окно (3-ий уровень)	Оживление*/ Убийство* (5-ый уровень)	Эфирный путь (обретенное)
Выбор будущего (3-ий уровень)	Ясное зрение (5-ый уровень)	Верная дорога (обретенное)
(Исцелить болезнь)	Состарить	Вопрошающий образ (imago

/вызвать болезнь* (3-ий уровень)	существо*/(сохранить молодость) (6-ой уровень)	interrogation) (обретенное)
Управление эмоциями (3-ий уровень)	Призыв огненного элементала/изгнание элементала (6-ой уровень)	Планарный поиск (обретенное)
Притворная смерть* (3-ий уровень)	Путеводная звезда (6-ой уровень)	Откровение (обретенное)
Рука помощи (3-ий уровень)	Великий круг/Черный круг* (6-ой уровень)	Буря отмщения (обретенное)
Защита от негативной энергии (3-ий уровень)	Групповой разум (6-ой уровень)	Чума нежити* (обретенное)
Снятие проклятья/наложение проклятья* (3-ий уровень)	Земля стабильности (6-ой уровень)	Матрица охраны (ward matrix) (обретенное)
Разговор с мертвыми* (3-ий уровень)	Обжигающая сфера Сола (6-ой уровень)	
Отречение (4-ый уровень)	Глас исхода (6-ой уровень)	

* Могут требовать проверки сил Равенлофта

Заклинания Первого Уровня

Анализ баланса: В Равенлофте, ни заклинания, ни магические предметы не могут открыть, является ли мировозрение существа добрым или злым. Вопрошая, в какой "степени" отдаления находится существо от нейтральности, можно получить в ответ только 1 или 0, так как заклинание может опознать тольпо приверженность закону или хаосу (один градус в сторону от нейтральности) или нейтралитету (ноль градусов отличия от нейтральности). То же самое правило относится к анализу мировозрения зон и объектов.

Отвага: Как указывалось ранее, в разделе, относящемся к заклинаниям сферы войны, толпа сельских жителей может испытать отвагу благодаря этому заклинанию; таким образом, в следующий раз, когда им необходимо будет сделать бросок силы духа (который чаще всего требуется в том случае, когда к ним приближается монстр), они автоматически выбрасывают его. К сожалению для толпы, сражение с монстром практически в любом случае потребует еще одного броска силы духа. Это заклинание продолжает действовать до следующего рассвета или в течение двенадцати часов, в зависимости от того, какой временной период больше.

Определить Зло/Определить Добро: Никто не может определить добро или зло в этом месте с помощью магии. Из-за этого, ни это заклинание, ни его обратная версия, не работают в Равенлофте.

Чтение эмоций: Это заклинание действует в Равенлофте так, как и обычно, но Мастеру следует помнить о том, что обладающая собственной волей нежить может возвести щит лживых мыслей и эмоций.

Определение возраста: Это заклинание оценивает возраст физического тела; в случае со многими представителями нежити, это заклинание дает жрецу интересные результаты. Тела некоторых мертвецов, например вампиров, прекращают стареть в момент своей смерти. На самом деле, вампиру может быть свыше четырехсот лет, тогда как его физическому телу будет всего тридцать семь.

Любое существо, тело которого перестало стареть, может сделать спас-бросок против заклинаний. Если он удачен, то заклинание открывает мнимый возраст существа. Если спас-бросок проваливается, то жрец узнает истинный возраст объекта заклинания (с момента рождения существа). Зомби, скелеты, призраки, баньши и другие, подобные им существа, не обладают вечно юными телами, и потому во всех этих случаях, заклинание действует нормально.

Сила духа: Как указано в Книге Магии, это заклинание улучшает боевой дух военного подразделения. В Равенлофте, наиболее вероятной целью этого заклинания становятся толпы крестьян, штурмующих замок или преследующих монстра. Показатель силы дух обычной толпы равняется 9. Таким образом, если показатель увеличивается на 1 пунктов, то сила духа толпы достигает 10 единиц, а если на 3, то показатель будет равняться 12. Это заклинание продолжает действовать до следующего рассвета или в течение двенадцати часов, в зависимости от того, какой временной период больше.

Разговор с астральным странником: Так как астральное путешествие не функционирует в Равенлофте, то этому заклинанию не на кого воздействовать. Если в результате какого-то возмутительного нарушения законов домена жрецу удается встретить астрального странника, то заклинание действует, как и обычно.

Захват мыслей: Это заклинание напоминает по своему действию метапсионическое посвящение ретроспекция, которая позволяет жрецу уловить странствующие мысли, покинувшие своих владельцев. В Равенлофте, подобные мысли все еще сохраняют отпечаток личности того, кто создал их, и мысли владык доменов сильнее, чем все остальные. В результате этого, существует 10% вероятность того, что это заклинание поймает мысли владыки домена. Если место, в котором произносится заклинание, часто посещается лордом домена, то эта вероятность возрастает до 50%.

Мысли владык доменов могут быть пропитаны такой злобой и ужасами, которые невозможно осознать. Персонажи, которые улавливают мысли лорда, с вероятностью 25% должны сделать бросок безумия. Даже если жрец не должен делать бросок безумия, ему приходится произвести бросок ужаса.

Заклинания Второго Уровня

Создание святого символа: Это заклинание действует в Равенлофте, как и обычно, за исключением того, что владыка домена мгновенно узнает о том, что где-то в его домене был создан святой символ. Если символ связан с религией злого мировоззрения, то это все, что удается узнать владыке. Если символ принадлежит к нейтральному мировоззрению, то лорд узнает о примерном местонахождении созданного символа (например, где-то в селении или на территории разрушенного монастыря). Если же символ принадлежит религии доброго мировоззрения, то владыка узнает о точном местонахождении жреца, произносившего заклинания.

Создание злого священного символа в Равенлофте, требует проверки сил.

Определение мировоззрения: Равенлофт оберегает зло от определения. Как и в случае со стандартной версией этого заклинания, цель делает спас-бросок для того, чтобы вообще избежать определения. Даже если бросок провален, то заклинание может определить только злые, нейтральные и законные тенденции мировоззрения; заклинание не может открыть жрецу предрасположенность к добру или злу.

Чтение Разума: Этому заклинанию приходится преодолевать барьер лживых мыслей, возводимый нежитью, обладающей собственной волей. Таким образом, обычные люди не получают спас-броска, в отличие от разумной нежити. Если спас-бросок успешен, то нежить может передать в разум жреца какие угодно мысли. Если бросок неудачен, то жрецу удается преодолеть щит, и погрузиться в ужасающие глубины злобного разума. Он узнает все, что перечислено в описании заклинания. Тем не менее, жрец должен сделать бросок безумия после изучения отвратительного разума мертвого монстра. Иногда, нежить специально не сопротивляется воздействию заклинания, предоставляя жрецу возможность увидеть то, что не должны видеть смертные.

Бросок безумия может понадобиться и в случае с изучением разумов живых существ, которые переполнены омерзительным злом, например пожирателей разумов.

Мистический обмен: В отличие от многих заклинаний, это заклятие может пересекать границы доменов, если, конечно же, они не были закрыты темным владыкой. Кроме того, если лорд закрывает границы, то связь мгновенно разрывается.

Дремота: Это заклинание может исцелить последствия проваленного броска страха, так как течение времени и хороший сон излечивают страх. Заклинание дремоты не действует столь же хорошо в случае с проваленными бросками ужаса, всего лишь предоставляя жертве проваленного броска возможность сделать новый бросок. Оно также дает временную передышку от последствий этих бросков ужаса, погружая персонажа в глубокий сон, даже если новый бросок также проваливается (смотрите Главу Шестую: Страх, Ужас и Безумие). Кроме того, этот целительный сон отменяет все накапливающиеся отрицательные модификаторы.

Объединение: Хотя оно разработано специально для использования с правилами Системы Битв (Battlesystem rules), это заклинание можно накладывать на толпу или скопление сельских жителей. Если они провалили бросок силы духа (и возможно бросились бежать), то это заклинание может сплотить их ряды. Вновь делается бросок силы духа, и если он успешен, то к людям возвращается их самообладание, и они могут вновь действовать.

Освящение/Осквернение: Освящение работает в Равенлофте так же, как и во всех обычных мирах. Если оно накладывается на колодец зла (которые описаны в Приложении Три: Классы Персонажей), то положительное и отрицательное воздействия нейтрализуют друг друга. На протяжении действия заклинания, не применяются ни положительные, ни отрицательные модификаторы. Если область колодца превышает область воздействия заклинания, то незатронутые зоны все еще остаются колодцами зла, с первоначальными отрицательными модификаторами.

Осквернение усиливает подобные колодцы, делая эти места еще более отвратительными и злыми. Использование этой версии заклинания, требует проверки сил Равенлофта.

Заклинания Третьего Уровня

Оживление Мертвых: Это заклинание действует в Равенлофте даже слишком хорошо. Чаще всего, заклинатель может оживить определенное количество скелетов или зомби, которое равняется его уровню в Хит Дайсах. Тем не менее, когда жрец произносит это заклинание в Равенлофте, оно может поднять в два раза больше нежити. (Мастеру следует воспользоваться обычной формулой, результаты которой умножаются на два). Заклинатель может прибавлять монстрам столько Хит Дайсов, сколько пожелает, пока их общее количество не превысит его собственный уровень в два раза.

Мастеру следует помнить о том, что количество Хит Дайсов мертвого существа влияет на его сопротивляемость к изгнанию. Более того, те существа, Хит Дайс которых превышает уровень заклинателя, могут сделать спас-бросок против заклинания, чтобы высвободиться из-под его контроля.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Астральное Окно: С помощью большинства заклинаний, произнесенных в пределах Равенлофта, невозможно достичь Астрального Плана. Тем не менее, благодаря тому, что заклинание астрального окна не пытается переместить что-то из Равенлофта в Астрал, оно продолжает работать, как и обычно, если, конечно же некие существа не пытаются покинуть Демиплан через этого окно. Как бы то ни было, существа могут пройти через окно в Равенлофт, если успешно сделают бросок, описанный в Книге Магии.

Выбор Будущего: В большинстве случае, это заклинание действует в Равенлофте, как и обычно. Тем не менее, броски ужаса не перебрасываются. Первый бросок относится сразу к двум вариантам будущего. (При

необходимости, Мастер может сделать бросок для того, чтобы создать иллюзию того, что возможен и другой результат).

Вызвать Болезнь: Вызов болезни – это обратная версия заклинания исцелить болезнь. Наложение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Управление Эмоциями: Это заклинание действует в Равенлофте, как и во всех обычных мирах. Вызов отваги может использоваться для того, чтобы отменить последствия проваленного броска страха. В этом случае, оно снимает страх, но, одновременно с этим, не дает герою каких-либо положительных модификаторов, связанных с этим заклинанием. Данное заклятие не может снимать последствия проваленных бросков ужаса.

Притворная Смерть: При произнесении этого заклинания, жрец должен сделать проверку сил Равенлофта.

Рука Помощи: Эта призрачная рука не может пересекать границы доменов. Если цель руки находится в другом домене, то рука не может найти её.

Защита от негативной энергии: Равенлофт оберегает нежить от воздействия других планов. В результате этого, атакующий мертвый монстр получит только 1d6 единиц урона, и может попытаться сделать спас-бросок против смертельной магии, чтобы избежать урона вообще.

Снять Проклятье/Наложить Проклятье: Заклинание *снять проклятье* работает в Равенлофте гораздо слабее, вследствие чего оно действует только на протяжении ограниченного периода времени, а не постоянно. Объект этого заклинания может сделать спас-бросок против заклинания, чтобы на время избавиться от проклятья, но оно вскоре вернется (через 1 оборот на уровень жреца).

Проклятья в Равенлофте становятся гораздо сильнее (смотрите Главу Двенадцатую: Шепчущее Зло). Чем сильнее проклятья, тем меньше вероятность того, что обычное заклинание может воздействовать на него. В Таблице 23 приведены модификаторы спас-бросков, связанные с силой проклятья.

Заклинание *наложения проклятья* работает так, как и обычно, но при этом требует проверки сил Равенлофта с учетом модификаторов, приведенных в следующей таблице (в виде положительных процентных показателей).

Таблица 23: Отрицательные модификаторы снятия/наложения проклятий

Проклятье	Отрицательный модификатор спас-броска	Отрицательный модификатор проверки сил
Стесняющее	0	0%
Расстраивающее	-1	+1%
Мучительное	-2	+2%
Опасное	-3	+3%

Смертельное	-6	+6%

Разговор с Мертвыми: Произнесение этого заклинания в Равенлофте требует проверки сил.

Заклинания Четвертого Уровня

Отречение: Обычно, это заклинание отправляет существ с Внешних Планов обратно. Вероятность успешного действия заклинания равняется 50%, плюс (или минус) 5% за каждую позитивную (или негативную) разницу в уровнях между заклинателем целью. Конечно же, никому не дано так просто покинуть Демиплан Ужаса. Если это заклинания произносится в Равенлофте успешно, то существо переносится в случайное место Демиплана (но не в домен с закрытыми границами).

Вызов лесных существ: Волшебный народ, указанный в Книге Игрока, не обитает ни в одном из известных доменов Равенлофта. Более того, владыка домена, в земле которого было произнесено это заклинания, контролирует его результаты. Лорд может приказать любому существу, обитающему в его домене, откликнуться на зов. Очевидно, что это существо будет подчиняться приказам владыки, а не жреца.

Изгибание Пространства: Это заклинание не может соединять различные части различных доменов. Жрец не может заставить Демиплан соединиться с какой-либо местностью за границами домена, в котором оно было произнесено.

Средоточие: Большая часть владык доменов может ощутить произнесение этого заклинания. Лорды, обладающие немалыми познаниями в магии, чаще всего обладают этой силой, так же, как и те, происхождение которых связано со сверхъестественными явлениями. Тем не менее, владыки с более обыденными или человеческими биографиями в большинстве случае не могут почувствовать наложения заклинания средоточия. К примеру, Страд фон Зарович или Харкон Лукас практически всегда замечают произнесение этого заклинания; с другой стороны, Влад Драков или Ивана Борици вряд ли смогут сделать это.

Если жрец, который произносит это заклинание, посвящает средоточие злому мировозрению, то владыка домена почувствует только то, что кто-то в пределах его домена наложил данное заклинание. Если жрец направляет его в сторону нейтрального мировозрения, то лорду удается приблизительное местонахождение жреца (в пределах мили или около того). Если заклинание создает доброе средоточие, то владыка узнает точное место его произнесения.

Как описано в Книге Магии, средоточие только усиливает позитивные заклинания приведенных ниже заклинаний. В Равенлофте, оно может воздействовать и на часть обратных версий данных заклятий. Средоточие может воздействовать на следующие обратимые заклинания: благословление/проклятье*, исцелить слепоту/вызвать слепоту*, исцелить болезнь/вызвать болезнь*, определить ложь/незаметная ложь, развеять зло/развеять добро*, определить мировозрение/неопределимое мировозрение, защита от зла/защита от добра*, очистить пищу и воду/осквернить пищу и

воду*, снять страх/вызвать страх*, языки/лепет и истинное зрение/обманное зрение. Обратные версии, помеченные звездочкой (*), требуют, чтобы жрец сделал проверку сил Равенлофта. Приведенная ниже таблица указывает на несколько дополнительных заклинаний, на которые может воздействовать в Демиплане Ужаса средоточие.

Таблица 24: Дополнительные заклинания, на которые воздействует средоточие

Заклинание	**Возможный вид средоточия**
Ускоренное исцеление	S/I
Анти-паразитарный барьер	S/I/L
Аура удобства	S/I
Умиротворение хаоса	S
Защита от активного монстра	S
Элементальный запрет +	S/I/L
Управление эмоциями	S/I/L
Земля стабильности	S
Защита от нежити	S/I/L
Район свежего воздуха	S/I
Район истины	S/I

+ Должна быть выбрана отдельная эмоция

Создание средоточия с помощью праведной энергии, полученной благодаря последователям любого злого божества, независимо от заклинания, также требует проверки Сил.

Объединение с Астральным Странником: Эта заклинания просто не действует в Равенлофте, так как оно основано на Эфирном Плане.

Лидерство/Сомнения: Использование этого заклинания в Равенлофте не имеет ничего общего с его использованием в Системе Битв. Тем не менее, жрец может использовать это заклинание для того, чтобы выделить одного человека из толпы и сделать его лидером. Этот новый лидер может подвигнуть скопление людей на поиск монстра или на выполнение какой-либо другой задачи. Присутствие лидера дает толпе положительный модификатор силы духа +1. Если во время выполнения миссии лидер умирает, то люди сразу же должны сделать бросок силы духа. Смотрите раздел "Сферы Войны" в начале этой главы, в котором приведено большее количество информации о толпах и скоплениях людей.

Сомнения лишают человека лидерских качеств. Если оно было удачно наложено на лидера толпы, то толпа сразу же должна сделать успешный бросок силы духа или рассеяться. Даже если бросок успешен, то люди больше не получают положительных модификаторов за своего лидера. Они могут напасть на цель, которая находится в пределах видимости, но если перед толпой нет видимой цели, то она расходится.

Изменить воспоминания: Это заклинание может снять последствия проваленного броска страха или ужаса. Оно стирает воспоминания об определенных событиях из разума человека или изменяет их, скрывая ужас данных ситуаций.

Это заклинание может также вызывать ужасающие последствия. Если оно используется для того, чтобы заставить человека вновь пережить момент, который заставил его сделать бросок ужаса, то жертва реагирует на это так же, как и в прошлом. Если предыдущий бросок ужаса для этой ситуации был провален, то последствия этого броска вновь могут обрушиться на несчастного. К примеру, если вследствие предыдущего броска, герой долгое время страдал от "отвращения", то персонаж вновь начинает испытывать ужас. Если прошлый бросок был успешен, то жертва должна вновь сделать бросок ужаса, но уже с положительным модификатором +1, уже пережив данную сцену ранее. Принуждение живого существа переживать вызывающую ужас сцену, чаще всего требует проверки сил.

Управление Вероятностями: Это заклинание не может изменить вероятности или последствия бросков страха, ужаса, безумия или проверок сил. Оно действует только в тех случаях, когда существа действуют. Так как эти броски являются не действиями, а реакцией на действия, то заклинание не может воздействовать на них.

Связь: Конечно же, обладающая собственной волей нежить, может воздвигать барьер лживых мыслей, эффективно закрывая свое сознание от действия этого заклинания. Если подобное существо решает вступить со жрецом в связь, то у него есть следующие варианты действий: нежить может передать жрецу невинные мысли и эмоции или дать ему увидеть истинную сущность своего отвратительного внутреннего я.

Любой нормальный человек, который заглядывает в развращенный разум обладающей своей волей нежити, должен сделать бросок безумия. По этой причине, многие представители нежити дают жрецам заглянуть в их разумы, зная последствия этого для несчастных. Так как участники связи определяют, какие мысли разделять, то нежить не должна открывать жрецу что-то важное.

Вещая Вода: Вместо того чтобы открыть окно на другой план или земной мир, это заклинание вызывает образ клубящихся туманов, и священник видит определенную землю, расположенную в Туманах Равенлофта. Существует 10% вероятность того, что жрец увидит какое-то ужасное, злое существо, что потребует от него броска ужаса.

Передача Мыслей: Любая нежить, обладающая собственной волей, передает жрецу только лживые мысли. Она обладает полным контролем над своим разумом, и может передавать даже полностью противоположные истинным мысли.

Тот, кто находится в радиусе действия заклинания, может быть принужден к произведению броска страха, ужаса или безумия, в зависимости от решения Мастера, которое определяется разумом или мыслями субъекта.

Погодный Стазис: Воздействие этого заклинания не может превозмочь власть владыки домена. Тем не менее, лорд может разрешить жрецу воздействовать на погоду (в этом случае, заклинание действует, как и обычно).

Заклинания Пятого Уровня

Обращение: Так Равенлофт надежно отрезан от остальной части вселенной, то это заклинание не действует в пределах Демиплана Ужаса.

Рассеивание Зла/ Рассеивание Добра: Чаще всего, это заклинание может возвращать злых, вызванных существ на их родные планы, но смертоносных и темных порождений Ада не так-то легко изгнать из Равенлофта. Если заклинание накладывается успешно, то оно всего лишь переносит существо в случайную точку Демиплана (но не через границу закрытого домена).

Это заклинание снимает злые заклятья, хотя чаще всего оказывается неэффективным в отношении проклятий, наложенных без помощи магии. Такие же ограничения касаются и обратной версии заклинания.

Магическая Купель: Подобно вещей воде (выше), это заклинание показывает случайное место, расположенное в Туманах, с 10% вероятностью того, что в поле зрения жреца попадет кошмарный монстр, что потребует броска ужаса.

Межпредельный переход: Это заклинание переносит персонажа в другой домен Равенлофта, и потому ни одно существо не может с его помощью покинуть границы Демиплана. Кроме того, оно не может преодолеть закрытые границы домена.

Задание: Чаще всего, существо, которое отказывается выполнять задание, получает кумулятивные отрицательные модификаторы ко всем своим спас-броскам. В Равенлофте, жрец может наложить дополнительное наказание на тех, кто не собирается выполнять порученную миссию. Наказание не может быть слишком суровым или опасным для жизни, но с каждым днем, оно должно становиться все более и более опасным, и так до тех пор, пока существо не начнет выполнять задание. К примеру, рост персонажа может уменьшаться на 10% за каждый день бездействия. В течение каждого дня, который герой посвящает своей миссии, он будет восстанавливать свой рост на 10%.

Оживление/Убийство: Если объект заклинания оживление проваливает бросок вероятности воскрешения, то он становится нежитью, тип которой определяется по количеству Хит Дайсов, равному его текущему уровню. Вампиры являются самыми могучими существами, которых может создать это заклинание, и они сохраняют все способности и навыки, которыми обладали при жизни. В кампаниях, где используются правила Реквиема, персонажи должны превратиться в нежить, в соответствии с правилами, приведенными в этом приложении.

Произнесение этого заклинания (или его обратной версии, убийства) требует проверки сил Равенлофта.

Ясное Зрение: Когда жрецы с помощью этого заклинания пытаются определить мировозрение, то они видят только приверженность порядку или хаосу, а не добру или злу (смотрите заклинание *определение мировозрения*). Во всех остальных случаях, это заклинание действует так, как и описано в Книге Игрока, не считая следующих изменений:
Описание заклинания подразумевает, что жрец видит сквозь иллюзии и "фантомы". К этой категории не относятся духи или другие нематериальные существа, которые реальны, но не имеют физического тела. Внешний вид нежити этого рода при использовании этого заклинания ничем не отличается от её обычного внешнего вида. Если мертвецы выглядят, как обычные люди, то это заклинание не откроет жрецу их истинную природу.
Зачарованные существа включают в себя призванных или заклятых существ, так же как и тех, кто находится под действием очаровывающего или контролирующего заклинания, например *очарования* или *поручения*. Ясное зрение сообщит жрецу о подобном воздействии. Вампиры и оборотни управляют животными с помощью магии, но это не относится к подчиняющимся им существам их собственного вида.
Преображающиеся существа и предметы проявляют свою истинную сущность. Оборотень в облике зверя не считается преображенным существом, так же, как и вампир или подобное им существо с природными способностями к изменению облика. Как правило, если изменение формы является частью природы существа, то это заклинание (произнесенное в Равенлофте) не раскроет подобное превращение. Для того чтобы считаться преображением, трансформация должна происходить с помощью магических средств.

Заклинания Шестого Уровня

Состарить Существо: Любой человек, погибший в результате действия этого заклинания, дожен сделать спас-бросок против заклинания или превратиться в призрака. Кроме того, убийство существа с помощью этого заклинания требует проверки сил Равенлофта. Обратная версия этого заклинания*, сохранить молодость*, действует в Демиплане Ужаса так, как и в обычных мирах.

В кампаниях, где используются правила Реквиема, персонажи должны превратиться в призраков, в соответствии с правилами, приведенными в этом приложении.

Призыв Огненного Элементала/Изгнание Огненного Элементала: Призванный элементал не может покинуть Равенлофт с помощью заклинания *изгнание огненного элементала* или подобного ему. Он должен найти выход из Демиплана своими силами, подобно игровым персонажам, которые хотят бежать из Туманов.

Кроме того, жрецу гораздо сложнее управлять вызванным существом в Равенлофте. После прибытия, существо делает спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором -2; удачный бросок позволяет ему вырваться на свободу. Это не значит, что элементал автоматически атакует жреца, который его вызвал, но подобное развитие событий представляется наиболее вероятным,

особенно после того, как элементал поймет, что быстро возвратиться домой ему не удастся.

Путеводная Звезда: Это заклинание не может находить места, находящиеся за границами домена. Если домен окружен Туманами, то жрец может сконцентрироваться на них для того, чтобы достигнуть границы. Это заклинание помогает выходить из лабиринтов, создаваемых одноименным заклинанием, и обходить ловушки.

Некоторые выходы из Демиплана находятся в определенных местах, существующих в реальном мире. Если выход находится в границах домена, то заклинание может привести туда жреца, одновременно с этим рассказывая ему о природе выхода. В этом случае, заклятие действует только в течение 1 раунда на уровень заклинателя. Так как некоторые порталы действуют только при определенных условиях, то их обнаружение практически ничего не даст, если, конечно же, в этот момент они не будут действовать.

Великий Круг/Черный Круг: Нежить в Равенлофте сильнее, чем на других планах бытия. В результате этого, заклинание великого круга действует в Демиплане слабее, чем в других мирах. Это заклинание уничтожает нежить с 6 или меньшим количеством Хит Дайса в зоне действия заклятья. Все остальные мертвецы получают 1d6 единиц урона за каждого жреца, находящегося в круге. Существа со злым мировозрением получают 1d4 единицы урона за каждого жреца, находящегося в круге. В последних двух случаях, жертвы заклинания могут сделать спас-бросок против смертельной магии, чтобы получить только половину урона.

Черный круг действует так, как это описано в Книге Магии. Тем не менее, его наложение требует проверки сил для каждого из жрецов, находящихся в круге.

Групповой Разум: Конечно же, обладающая собственной волей нежить может воздвигать щит лживых мыслей, эффективно блокируя это заклинание. Если подобное существо решит войти в контакт со жрецом, то оно может предпринять следующие действия: Нежить может передать с помощью барьера невинные мысли и эмоции, или дать жрецу заглянуть в истинные глубины своего злобной внутренней сущности. Так как мысли и эмоции, передаваемые с помощью этого заклинания, определяются самими существами, то нежить может не открывать ничего важного.

Любой нормальный человек, заглянувший в извращенный разум мертвого монстра, обладающего собственной волей, должен сделать бросок безумия. По этой причине, нежить может разрешить жрецу заглянуть в её разум, зная ужасающие последствия подобных действий.

Земля Стабильности: Это заклинание не может противостоять власти владыки над землями его домена. Если силы лорда позволяют ему напрямую управлять своей землей (или одним из эффектов, вызываемых заклинанием), то он может превозмочь эти эффекты. Тем не менее, он может разрешить ему действовать, как и обычно.

Обжигающая Сфера Сола: Свет, испускаемый этой сферой, считается эквивалентом солнечного света. Таким образом, не считая обычного урона, наносимого этим заклинанием, оно воздействует и на существ, которые не могут выносить солнечный свет, так, если бы они стояли под ярким летним солнцем.

Глас Исхода: Это заклинание, действует как и обычно с несколькими исключениями: оно не может перенести героя из Демиплана или через закрытую границу домена.

Заклинания Седьмого Уровня

Астральное Заклинание: Так как Равенлофт находится на Эфирном Плане, то это заклинание не действует здесь.

Дыхание Смерти: Это заклинание является обратной версией дыхания жизни. Наложение дыхания смерти требует от жреца проверки Сил Равенлофта.

Призыв Земного Элементала/Изгнание Земного Элементала: Призванный элементал не может покинуть Равенлофт с помощью заклинания *изгнание земного элементала* или подобного ему. Он должен найти выход из Демиплана своими силами, подобно игровым персонажам, которые хотят бежать из Туманов.

Кроме того, жрецу гораздо сложнее управлять вызванным существом в Равенлофте. После прибытия, существо делает спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором -2; удачный бросок позволяет ему вырваться на свободу. Это не значит, что элементал автоматически атакует жреца, который его вызвал, но подобное развитие событий представляется наиболее вероятным, особенно после того, как элементал поймет, что быстро возвратиться домой ему не удастся.

Поглощение Энергии: Это заклинание является обратной версией заклинания восстановления. Любое существо, убитое с помощью этого заклинания, должно сделать успешный спас-бросок против заклинания или превратиться в нежить. В кампаниях, использующих правила Реквиема, Мастерам следует воспользоваться правилами из этого приложения в отношении ставших нежитью персонажей.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Врата: Врата, создаваемые этим заклинанием, ведут в (но не из) Равенлофта. Таким образом, призванное существо должно найти другой выход, так же, как и другие существа. Подобное заточение часто приводит в ярость монстра, вызывая нападение на жреца и его товарищей.

Использование этого заклинания для призыва злобного существа требует проверки сил Равенлофта.

Святое Слово/Злое Слово: Жрецы могут использовать обе версии этого заклинания только на своем родном плане. Таким образом, только коренные жители Равенлофта (созданные с помощью правил, приведенных в этой книге), могут использовать в Демиплане Ужаса заклинание святого слова. Все существа, родиной которых являются другие королевства, не смогут наложить в Равенлофте это заклинание.

Даже если заклинание действует, то Туманы определенным образом воздействуют на него. К примеру, ни это заклинание, ни его обратная версия, не могут изгнать существ с Демиплана. Если жрец пытается исторгнуть существ из Равенлофта, то заклинание случайным образом переносит их в определенную точку Земли Туманов (но не в домены, границы которых закрыты). Таким образом, перенесенные существа оказываются, как минимум, в целых сутках пути от жреца.

Произнесение *злого слова* требует проверки сил Равенлофта.

Реинкарнация: В Равенлофте, у объекта этого заклинания есть 1% возможность реинкарнироваться в образе нежити.

В этом случае, человек становится монстром, вид которого определяется его Хит Дайсом, который равен его уровню опыта. Подобно заклинанию оживления, это заклинание не может создать существо более могучее, чем вампир.

В кампаниях, использующих правила Реквиема, персонажи, превратившиеся в нежить, должны быть переведены в новое состояние следуя указаниям, приведенным в этом приложении.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Воскрешение/Уничтожение: Если объект заклинания воскрешение проваливает бросок проверки воскрешения, то он превращается в нежить, вид которой определяется Хит Дайсом, равным его текущему уровню. Вампиры являются наиболее могучими существами, которые могут возникнуть при использовании этого заклинания, и живые мертвецы сохраняются все способности, которыми они обладали при жизни. В кампаниях, использующих правила Реквиема, персонажи, превратившиеся в нежить, должны быть переведены в новое состояние, следуя указаниям, приведенным в этом приложении.

Произнесение этого заклинания или его обратной версии требует проверки сил Равенлофта.

Теневые Инструменты: Когда это заклинание теряет свою силу, рассеивается или нарушается по какой-то причине, то существует 50% вероятность того, что появится небольшая орда истинных теней (которые описаны в Книге Монстров), возникающих из разрушенных иллюзий. Для каждого исчезающего инструмента необходимо сделать бросок. Каждый инструмент может породить

2d8 теней, которые, скорее всего, атакуют всех окружающих (включая и самого жреца).

Дух Мощи: Это заклинание обычно дает нескольким высокоуровневым жрецам возможность призвать аватара их божества. Невысказанное правило невмешательства сил вселенной в дела Демиплана, делает это заклинание в Равенлофте бездейственным. Тем не менее, существует 25% вероятность того, что жрец вызовет другое экстрапланарное существо. Природа этого существа зависит от плана божества, к которому обращаются священнослужители. Таким образом, молитва богу огня вызовет огненного элементала.

Как только существо откликается на заклинание, Мастер должен сделать бросок реакции, чтобы определить его отношение к вызывающим. Если оно враждебно, то существо сразу же атакует. Как только житель планов узнает о том, что он оказался в заточении на Демиплане Ужаса, то ему, скорее всего, захочется отомстить тем, что заточил его в этом месте.

Использование этого заклинания для призыва аватары злого божества требует проверки сил Равенлофта.

Прибежище: Ни это заклинание, ни его обратная версия не могут перенести кого-то или что-то из Равенлофта или через закрытые границы домена. Во всех остальных отношениях, оно действует так, как и обычно.

Неуправляемая Погода: Владыки доменов могут иногда управлять погодой или, как минимум, определенным образом влиять на неё. Если власть лорда сталкивается с этим заклинанием, то лорд автоматически выигрывает. Тем не менее, во многих случаях он не утруждает себя борьбой с враждебным заклинанием. Кроме того, если лорд может превозмочь это заклинание, то он узнает о его наложение даже в том случае, если не собирается бороться с ним.

Обретенные Заклинания

Звериная Орда: Некоторые владыки доменов могут управлять животными, обитающими в их землях, или, как минимум, их определенными разновидностями. Те животные, которые не находятся под властью владыки домена, могут ответить на призыв жреца. Тем не менее, контроль владыки всегда превосходит действие заклинания. Таким образом, лорд часто разрешает животным ответить на вызов, чтобы узнать планы священника. Как только он узнает их, владыка может взять, а может и не взять контроль над животными в свои руки.

Круг Солнц: Свет, испускаемый солнцами, может повредить существам, которым вреден обычный солнечный свет. За исключением этого, заклинание действует так, как и в обычных мирах.

Согласование: Это заклинание не воздействует на вероятность успешного броска страха, ужаса, безумия или проверки сил.

Элементальный Рой: После истечения срока действия заклинания, призванные элементалы не могут вернуться домой, что может привести их в ярость. Так как заклинание перестает действовать, то жрец теряет над ними контроль, и только Мастер может решить – будут или не будут они атаковать.

Эфирный Путь: Это заклинание переносит жреца и его спутников в Эфирную Границу. Тем не менее, они понимают, что не могут углубиться в Эфир. Они могут вновь вернуться в Равенлофт в той же точке, в которой они его и покинули.

Верная Дорога: Это заклинание не может пересекать закрытые границы доменов.

Вопрощающий Образ: Чаще всего, это заклинание дает жрецу возможность странствовать по планами или даже во времени (в облике духа). В Равенлофте, жрец может странствовать только по Демиплану, не пересекая закрытые границы доменов.

В Равенлофте, это заклинание с легкостью может преодолеть временной барьер. Тем не менее, попытки отправиться в периоды, предшествующие существованию Равенлофта могут иметь катастрофические последствия. В тот момент, когда жрец переносится во время, предшествующее появлению на Демиплане Замка Равенлофт, он погружается в холодную, ледяную тьму. В это мгновение, заклинание перестает действовать и жрец должен сделать бросок безумия.

Планарный Поиск: Туманы Равенлофта очень сильно ограничивают это заклинание. Только три плана обладают связями с Демипланом Ужаса, достаточными для действия этого заклинания: Эфирная Граница, Демиплан Теней и План Негативной Энергии. Даже эти планы не позволят тому, кто находится в Равенлофте, совершить нечто большее, чем просто пройти по их пределам; странник должен или остаться на их границах навсегда или вернуться в Равенлофт (в точку, из которой он его покинул).

Откровение: Даже с помощью этого заклинания, жрецы не могут отличить в Равенлофте добро от зла. Все ограничения, воздействующие на заклинание ясного зрения, воздействуют и на данное заклятье.

Буря Отмщения: Сила владыки домена, связанная с управлением погодой, способна преодолеть воздействие любого заклинания. Если лорд может управлять погодой, то он автоматически может уничтожить магическую бурю. Кроме того, эти лорды мгновенно узнают о том, что это заклинание было произнесено.

Чума Нежити: Это заклинание действует в Равенлофте гораздо лучше, чем на Основном Материальном Плане. Здесь, район воздействия заклинания достигает сорока тысяч квадратных ярдов (зона, каждая сторона которой равняется двум сотням ярдов), что равняется четырем тысячам скелетом. Скелеты изгоняются так же, как и зомби.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Матрица Охраны: Это заклинание может объединять отдаленные обереги (wards) в единую структуру, в которой каждой оберег действует с объединенной силой всех оберегов. В Равенлофте, это заклинание не может пересекать границы домена. Таким образом, в матрицу можно включить только обереги, расположенные в одном королевстве.

Новые Заклинания Жрецов

Те, кто считаются среди людей мудрецами,
Те, кто исследуют природу вещей,
и те, кто сами наполняют свою судьбу печалью
- Эурипидес
Медея

Многие заклинания, существующие в Равенлофте, неизвестны в большей части вселенной. Чаще всего, ни один находящийся в здравом уме человек не будет пытаться овладеть этой темной и ужасающей магией. Тем не менее, некоторые продолжают искать эти запретные знания, несмотря на страшные муки, которые они несут с собой.

Аура Лишений (Оглашения)

Обратимое
Сфера: Путешественники
Уровень: 2
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час/уровень
Время наложения: 5
Область воздействия: Существо, к которому прикасаются
Спас-бросок: Нет

Злые жрецы используют это заклинание (обратную версию заклинания *аура комфорта*) в качестве умеренного проклятья, помещающего жертву в неприятную окружающую среду в течение действия этого заклинания. Заклинатель может выбрать температуру от 20° до 140° Фаренгейта и погодный эффект, например дождь, снег или мокрый снег.

Никто, включая и объект заклинания, не может заметить воздействие заклинания, хотя он и страдает от его последствий. Это заклятье лишь незначительно стесняет цель. Проклятый персонаж может двигаться и сражаться так, как и обычно, но он получает отрицательный модификатор -1 (или -5%) ко всем действиям, которые требуют произведения броска для успешных действий, включая броски атаки, спас-броски и броски атрибутов. По желанию Мастера могут применяться и другие корректировки. Герой также должен иметь одежду, соответствующим окружающим его погодным и температурным условиям, заметно отличающимся от действительных. В результате воздействия этого заклинания, персонаж, одевший во время путешествия по джунглям набедренную повязку, может получить обморожение.

Область Лжи (Очарование/Чары)

Обратимое
Сфера: Защиты
Уровень: 2
Расстояние: 30 ярдов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд/уровень
Время наложения: 5
Область воздействия: 5-футовый квадрат/уровень
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Это обратная версия заклинания область истины. Каждый, кто находится в зоне воздействия заклинания, может говорить только ложь. Существа могут выбирать, что именно и как именно говорить, но каждое предложение, произнесенное ими, должно быть лживым. Так как вопросы, предположения и восклицания не являются предложениями, то заклинание не воздействует на них. Мастеру следует обращать внимание на каждое предложение, решая, является ли оно истинным, лживым или вообще не подвластным заклинанию. К примеру предложение "Я могу только лгать" является правдой, и, потому, персонаж не может произнести его.

Шепот Трупа (Некромантия)

Сфера: Некромантия
Уровень: 3
Расстояние: 60 футов
Компоненты: С, М
Длительность: Особая, до 1 дня
Время наложения: 6
Область воздействия: 1 неживое существо
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю передать послание мертвому существу. Слова послания возникают в разуме существа, произносимые обычным голосом заклинателя. Если жрец уже управляет нежитью, то ему не нужно находиться в поле зрения существа. Заклинатель не может сразу же прочитать мысли или заглянуть в разум мертвеца.

Только нежить, обладающая собственной волей, и не находящаяся под управлением заклинателя, может не подчиняться его приказам. Вся разумная нежить обладает свободой воли, но страх перед своим владыкой заставит её выполнять его приказы немедленно.

Заклинание устанавливается связь с неживым существом, позволяя передавать столько одноразундовых сообщений, состоящих из одного предложения, сколько у жреца уровней (поделенных на два и округленных вниз). К примеру, заклинатель 9-ого уровня может передать мертвецу четыре послания, передача каждого из которых займет один раунд, и которое будет состоять из одного предложения. Даже если жрец не отдает существу приказ, то заклинание прекращает действовать через двадцать четыре часа.

Хотя существо должно находиться в радиусе шестидесяти футов от некроманта, когда он произносит заклинание, мертвец может отойти на милю, продолжая получать послания. Как и следовало ожидать, заклинание не будет действовать в том случае, если заклинатель и его мертвый прислужник находятся в разных доменах и границы одного (или обоих доменов) закрыты.

Материальным компонентом этого заклинания является язык мертвеца. Произнесение этого заклинания требует проверки сил.

Глаза Нежити (Некромантия)

Сфера: Некромантия
Уровень: 3
Расстояние: 40 ярдов
Компоненты: В, С, М
Длительность: 2 часа/уровень
Время наложения: 6
Область воздействия: 1 неживое существо
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Жрец может использовать это заклинание в отношении каждого мертвого или ожившего тела, размер которого равняется или превышает категорию S. Наложив его, он создает связь, которая позволяет ему видеть и слышать все, что может видеть и слышать труп.

Заклинатель не может управлять мертвым существом с помощью этого заклинания, а должен полагаться на намерения и инстинкты существа при получении зрительных и звуковых образов. Чем разумнее и независимее нежить, тем больше вероятность увидеть или услышать нечто полезное. Если неживое существо служит некроманту по своей воле, то спас-бросок не делается. Мертвое тело также не получает права на спас-бросок.

Хотя труп должен находиться в радиусе сорока ярдов от заклинания в момент произнесения заклинания, он может отойти от него на милю, продолжая поддерживать связь. Это заклинание прекращает действовать в том случае, если заклинатель и объект заклинания находятся в разных доменах и границы одного (или обоих доменов) закрываются.

Материальными компонентами этого заклинания являются глаз и ухо мертвого человека. Произнесение этого заклинания влечет за собой проверку сил.

Притворная Нежить (Некромантия)

Сфера: Некромантия
Уровень: 4
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 оборот+1 раунд/уровень
Время наложения: 7
Область воздействия: Существо, к которому прикасаются
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю или любому желающему этого существу притвориться зомби. Существо выглядит нежитью, может не дышать и не испытывает боли или эмоций. Оно также получает иммунитет к параличу, яду и атакам, вытягивающим жизненную энергию. Если во время действия этого заклинания человек был отравлен, то яд начнет действовать сразу же после того, как заклинание утратит свою силу. Яды, которые воздействовали на существо до произнесения заклинания, но никак не проявляли себя, временно перестанут действовать, но вновь обретут свою силу после истечения срока действия заклинания. Кроме того, иммунитет к боли не защищает объект заклинания от урона; он продолжает терять хит-поинты, как и обычно. Заклинания, воздействующие на нежить, не влияют на существо, за исключением тех, которые могут открыть его истинную природу.

Тело персонажа напоминает оживший труп: его кожа и плоть изменяют свой цвет и усыхают, превращая героя в живой скелет; при этом, его одежда не изменяется. Кроме того, его руки и ноги перестают сгибаться, придавая ему шаркающую походку. Он должен атаковать не как обычный игровой персонаж, но как настоящий зомби (смотрите Книгу Монстров).

Любое существо, наблюдающее за фальшивым зомби, считает его настоящим. Если ей не прикажут сделать этого, то настоящая нежить не будет атаковать обманщика. Тем не менее, если герой сделает что-то, что выходит за пределы обычных действий зомби, то каждый, кто наблюдает за ним, может предположить, что с ним что-то не так. Неигровые персонажи должны сделать бросок Мудрости, чтобы определить, удалось ли им разгадать обман.

Материальными компонентами этого заклинания являются кусочек кости и немного могильной земли. Произнесение этого заклинания требует проверки сил.

Облако Гнили (Оглашения)

Обратимое
Сфера: Элементальная (Воздух, Вода)
Уровень: 5
Расстояние: 30 ярдов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд/уровень
Время наложения: 8
Область воздействия: 20-футовый куб
Спас-бросок: Нет

Эта обратная версия заклинания облако очищения создает клубящееся облако отвратительных паров, которое движется следом за ветром со скоростью двадцать футов в раунд. Сильный ветер может развеять его в течение четырех раундов, а ураганный ветер (например, вызванный заклинанием порыв ветра), способен разогнать его в течение одного раунда, так же, как и плотная растительность.

Облако превращает чистую воду в органическую грязь и гниющие отбросы. Небольшие животные (мыши, белки и т.д.) превращаются в крыс и навозных личинок. Мухи и другие отвратительные насекомые немедленно поднимаются над всей этой массой. Если это заклинание произносится над коллектором или мусорной свалкой, то их размеры увеличиваются вдвое. Облако существует всего лишь один раунд на уровень заклинателя, но его последствия являются постоянными до тех пор, пока их не уничтожит само время или они не будут удалены с помощью магии (хотя текущая вода также довольно быстро снимает последствия этого заклинания). Это заклятье может испортить замковый колодец или отравить небольшую речку.

В зависимости от того, для какой цели заклинатель использует это заклинание, определяется необходимость проверки сил Равенлофта.

Защита от Живых (Отречения, Некромантия)

Обратимое
Сфера: Защиты
Уровень: 5
Расстояние: Особое
Компоненты: В, С
Длительность: 1 оборот/уровень
Время наложения: 2 оборота
Область воздействия: Куб, 5-футовый/уровень с каждой стороны
Спас-бросок: Нет

Эта обратная версия заклинания защита от живых не дает ни одному живому существу войти в область своего воздействия. Защита от живых не воздействует на животных или монстров. Заклинатель может закрыть кубообразную зону, длина каждой из сторон которой равняется пяти футам на уровень заклинателя. К примеру жрец 15-ого уровня сможет создать куб, каждая из сторон которого будет достигать 75 футов.

Любое живое существо, вошедшее в зону действия заклинания, “изгоняется” так, если бы оно было неживым монстром. Используйте уровень персонажа и Таблицу 91: Изгнание Нежити (Жрецы) в Приложении Третьем, чтобы определить вероятность того, что заклинание подействует на героя.

В течение одного раунда, заклинание может воздействовать только на 1d6 существ. Даже если результат броска указывает на гибель существа, то оно всего лишь отталкивается от оберегаемой зоны. Существо может сделать только одну попытку пройти через защиту. Живые существа, находящиеся в районе действия заклинания до его произнесения, не подвергаются воздействию. Тем не менее, если они покинут её, то вернуться уже не смогут.

Это заклинание может быть произнесено обычным, живым жрецом, но оно особенно эффективно в том случае, если его используют мертвые существа. У Страда фон Заровича есть свой собственный прислужник, который может произнести это заклинание в том случае, если оно понадобится его владыке.

Божественное Проклятье (Отречение)

Сфера: Общая
Уровень: 6
Расстояние: Особое
Компоненты: В
Длительность: Особая
Время наложения: 1 раунд
Область воздействия: Особая
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает ужасное и продолжительное проклятье, и потому может быть наложено только на того, кто совершил великое зло – во всяком случае, в глазах заклинателя. Ужасное деяние может быть непреднамеренным, но, так или иначе, иметь страшные последствия для заклинателя. Жертва проклятья может обладать любым мировоззрением.

Заклинатель лично выбирает наказание, которое ожидает жертву. Его формулировка очень важна, так что игрокам следует записать точное выражение проклятья, чтобы потом ориентироваться на него. Проклятье может быть наложено неудачно в том случае, если наказание не соответствует проступку, является слишком суровым или в какой-то степени является ущербным (в этом случае решением принимает Мастер). Мастер может указать игрокам на то, что проклятье составлено неправильно или же просто понаблюдать за тем, как они безуспешно ожидают последствий заклинания.

Жрец становится вместилищем призванного им божественного гнева. Он должен громко провозгласить проклятье в присутствие обидчика. После этого, проклятье начинает действовать, хотя для этого иногда требуется время. Таким образом, проклятье может проявляться в течение месяцев или лет.

Божественное проклятье может быть снято. Жертва может сбросить оковы проклятья с помощью двух способов. Заклинание *искупление* может снять проклятье, если наряду с заклинанием, жертва совершает какой-то великий, героический поступок или каким-то другим образом искупает свою вину. Подобное деяние должно соответствовать по важности совершенному злому деянию. Иногда, уже в само проклятье закладывается условие его снятия. Часто, разгадка этой тайны скрывается в формулировке проклятья. Мастеру следует позаботиться о присутствии подобных условий, хотя они ни в коем случае не гарантируют персонажу легкого снятия проклятья. Ниже приведен пример подобного условия:

Вы шагаете по спинам повергнутых в прах. Теперь, каждый ваш шаг отдается ужасной болью во всем вашем теле, и так будет до тех пор, пока вы босиком не дойдете до вершины горы Арабек между восходом и закатом.

Сначала, условие снятия может показаться смертельным, если просто не невозможным, но обладающий фантазией Мастер или игрок смогут опровергнуть очевидное. В конце концов, проклятый персонаж может заплатить кому-то за то, чтобы тот наложил на него заклинание ускорения или каким-либо другим образом придал ему большую скорость.

Материальными компонентами для этого заклинания являются крошеный серебряный гонг и священный символ жреца. Подробные описания проклятий приведены в Двенадцатой Главе. Проверки сил, назначаемые в соответствии с силой проклятий, так же описаны там.

Древнее Проклятье (Отречения)

Сфера: Общая
Уровень: 7
Расстояние: Особая
Компоненты: В
Длительность: Особая
Время наложения: 1 раунд
Область воздействия: Особая
Спас-бросок: Нет

Это заклятье действует так же, как и заклинание 6 уровня *божественное проклятье*, за исключением того, что оно также воздействует и на потомков проклятого героя. Ниже приведен пример древнего проклятья:

Ты и твои потомки до семнадцатого колена будете увядать от одного прикосновения золота и серебра. Вы всегда будете жаждать роскоши и удобства, и судьба всегда будет лишать вас их.

Если причина действительно значительна, то проклятье может действовать бесконечно, воздействуя на всех потомков обидчика. Если он упоминает условие снятия, то заклинатель может накладывать еще более могучие проклятья. Вышеописанный пример можно продолжить:

Только тогда, когда вы возвернете взятое десятикратно, то ваши потомки обретут мир.

Могильный Оберег (Отречения)

Сфера: Защиты
Уровень: 7
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: Постоянная
Время наложения: 1 день
Область воздействия: 1 могила, куб со стороной 30 футов
Спас-бросок: Нет

Это заклинание дает жрецу возможность наложить на могилу дополнительное проклятье. Каждый, кто попытается осквернить захоронение, станет жертвой этого проклятья. В определенный момент наложения этого заклинания, жрец должен произнести древнее или божественное проклятье, чтобы определить последствия могильного оберега.

Для наложения этого заклинания требуется целый день и жреца нельзя беспокоить во время его произнесения. Он должен пройти через все комнаты и коридоры гробницы, помечая стены, двери, полы и потолки знаками проклятья.

В течение всего этого времени, жрец также устанавливает определенные условия, которые пробуждают дремлющее проклятье. Они могут варьироваться от простых, вроде "любого существа, входящего в эту могилу" и до таких сложных, как "любой смертный, беспокоящий прах короля, похищающий его погребальные сокровища, уничтожающий или разрушающий его имущество или оскверняющий могилу".

Мастер определяет точные последствия заклинания. Чаще всего, ему следует литературно интерпретировать формулировку проклятья, хотя нечеткие или неясные условия могут иметь неприятные последствия.

Существуют ограничения размера могилы, которые может защитить жрец; её размеры не должны превышать куба со сторонами в 30 футов. Тем не менее, если жрецу помогают другие священнослужители, то каждый дополнительный жрец добавляет по 10 футов к каждой из сторон куба. Следовательно, семеро жрецов (включая и заклинателя) смогут защитить гробницу, которая представляет собой куб со сторонами, равными 90 метрам.

Материальными компонентами этого заклинания являются святые символы жрецов, которые принимают участие в произнесении заклинания. Символы должны остаться в гробнице; чаще всего, их замуровывают в стенах или в полу.

Кроме того, вместо святого символа жреца, в могиле может быть захоронено живьем существо одной расы со священнослужителем. Также возможна комбинация существ и святых символов; главное, чтобы каждый из жрецов оставил, как минимум один компонент. Захоронение живого существа в качестве части этого заклинания требует проверки сил.

Путь Мага

Перевод: Ника Бельская

Равенлофт – это земля тьмы и ужасных судеб. Хотя зловещая природа Демиплана Ужаса не часто воздействует на жизнь обычных людей, те, кто занимаются темными искусствами, должны противостоять воздействию Туманов везде и всегда.

О Магии и Магах

Подобно тому, как Королевства Ужаса изменяют магические силы жрецов, они воздействуют и на силы магов. Следующий раздел содержит в себе общий обзор волшебства в Равенлофте. Описания эффектов определенных заклинаний будут приведены позже в этой главе.

Колдовство и Вызывание

Волшебник, произносящий определенные заклинания из школ колдовства или вызывания может столкнуться с тем, что вследствие определенных обстоятельств действие этих заклинаний будет ограниченным. Маг может призывать животных и магических существ только в том случае, если они существуют в том домене, в пределах которого он произносит заклинание. Если в описании данного домена не указано, какие именно в нем обитают существа, то предположите, что там встречаются любые звери, проживающие в схожих климатических условиях других доменов. Для облегчения задания Мастера мы рекомендует принять следующее: в доменах Ядра экология напоминает свои прототипы в центральной и восточной Европе. Таким образом, попытка вызвать в одном из этих доменов слона или тигра вряд ли станет успешной. Мастеру следует выбрать существо, более подходящее для данного ареала.

Равенлофт отрезан от остальной части вселенной, что создает определенные проблемы для волшебников, пытающихся вызвать планарных существ. Чаще всего, существо все же отвечает на зов, хотя оно редко оказывается тем, которое было нужно магу, и еще реже оказывается дружелюбным, особенно если после вызова обитатель планов пытается вернуться домой, и, внезапно, узнает, что не может покинуть Демиплан.

Некромантия

Определенные заклинания, особенно принадлежащие к школе некромантии, действуют в Равенлофте гораздо лучше. Магам следует помнить о том, что чрезмерное увлечение подобными заклятьями может иметь для заклинателя ужасные последствия.

Элементалисты

Элементалисты не используют новообретенные или разработанные заклинания, так как они предпочитают применять старые заклинания на новый манер. Вместо того чтобы разбить их по школам, эти маги рассматривают их в зависимости от главенствующего элемента: Земли, Воды. Воздуха и Огня. Равенлофт, несмотря на его загадочные и странные искажения, не отличается в этом плане от всех остальных королевств. Таким образом, из всех магов, практикующих Искусство, элементалисты подвергаются наименьшему количеству изменений в Земле Туманов.

Метамаги

Метамагия в основном использует заклинания для того, чтобы воздействовать на другие заклинания. Эта область магии редко привлекает внимание Темных Сил. В результате этого, эти заклинания действуют в Равенлофте практически так же, как и во всех остальных мирах. Подобно элементалистам, на метамагов в большинстве своем не действуют губительные силы Туманов.

Дикие Маги

Дикие маги стремятся открыть и подчинить себе теоретические основы магии. Эта разновидность волшебников столь же интересуется тем, как действует магия, сколь же и её использованием. Они раскрыли тайны хаоса и могут использовать принципы изменчивости для того, чтобы проложить уверенный курс сквозь магические науки. Способности диких магов остаются в Равенлофте неизменными, хотя Туманы и воздействуют на некоторые их заклинания.

Следует помнить о том, что правила Равенлофта оказывают определенное влияние на воздействие дикой волны. Дикая волна не может снять проклятье или отменить последствия проваленной проверки сил Равенлофта. Она не может помочь дикому магу отличить добро от зла, преодолеть способность обладающей собственной волей нежити скрывать свою истинную сущность или помочь героям перенести на планы. Любая дикая волна, которая должна воздействовать на владыку домена с 50% вероятностью обрушится на другое существо. Всевозможные приятные и неприятные стороны диких волн продолжают действовать в Равенлофте.

Измененные Заклинания Магов

Таблица 25: Измененные Заклинания Магов

Леденящее прикосновение*	Вызов монстра 3-ого уровня
Призвать компонент заклинания*	Вызов тени*
Определить нежить	Телепортация
Спутник*	Призрачный конь Кровавого Камня*
Преобразить жидкости	Вызов животных
Определить зло/определить добро	Заклинание смерти*
Чтение мыслей	Ловушка
Определить мировозрение/(неведомое мировозрение)	Поручение

Бессмысленный аннулиатор Нахала	Теневая трансформация Лорловейма*
Призрачная рука*	Вызов монстра 4-ого уровня
Альтернативная реальность	Реинкарнация*
Яснослышанье	Ясное зрение
Ясновиденье	Изгнание
Притворная смерть*	Ужасное воссоединение Кровавого Камня*
Удержание нежити	Управление нежитью*
Крадущаяся тень Лорвовейма*	Палец смерти*
Вызов монстра 1-ого уровня	Вызов монстра 5-ого уровня
Прикосновение вампира*	Теневой кот
Болезнь*	Хождение в тенях
Межпредельный переход	Удушье*
Бессилие*	Безошибочная телепортация
Обнаружить существо	Ужасное увядание Аби-Далзима*
Магическое зеркало	Случайная высылка Хорнунга
Маска смерти*	Вызов монстра 6-ого уровня
Вызов монстра 2-ого уровня	Астральное заклинание
Снятие проклятья/Наложение проклятья*	Поглощение энергии*
Вызов оборотня	Перенос поместья
Оживление мертвецов*	Врата*
Вызов элементала	Вызов монстра 6-ого уровня
Контакт с другим планом	Прибежище (обратимое)
Изгнание	Вопль баньши*
Снабжение Кхазида	Желание
Магический сосуд*	

* Требует проверки сил Равенлофта

В таблице 25 указаны обычные заклинания волшебников, действие которых изменяется в Равенлофте. Точные изменения, описанные ниже, изменяют описания в Книге Игрока и Книге Магии. Для удобства Мастера, обратная версия заклинания указана после первой версии (после косой линии). Если одна из версий заклинания действует в Равенлофте так, как и обычно, то она заключена в круглые скобки.

Заклинания Первого Уровня

Леденящее Прикосновение: Это заклинание становится в Равенлофте еще более смертоносным. Если жертва проваливает спас-бросок против заклинания, то прикосновение мага наносит 2d4 единиц урона и вытягивает по одному пункту Силы и Телосложения. Если цель заклинателя делает успешный спас-бросок, то прикосновение наносит 1d4 единиц урона и вытягивает один пункт Силы.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Призвать Компонент Заклинания: Это заклинание не может находить компоненты, находящиеся вне границ домена, в котором произносится данное заклинание. Волшебник не осознает, что именно в результате этого, заклинание не срабатывает.

В зависимости от типа вызываемых компонентов, это заклинание может потребовать проверки сил Равенлофта.

Определить Нежить: В Равенлофте, каждое мертвое существо может попытаться сделать спас-бросок против заклинания, чтобы избежать опознания. Если четыре или больше неживых существ собрались вместе, то они делают один бросок с отрицательным модификатором –2. Результат броска 20 всегда означает успех. Как указано в Книге Игрока, заклинание не может преодолеть камень, толщина которого превышает один фут (проще говоря, большую часть замковых стен).

Спутник: Любой маг может попытаться вызвать в Равенлофте спутника, но только колдуны злых мировозрений могут надеяться получить именно то, чего они и ожидали. Волшебники с менее зловещими идеалами обнаружат, что на их призывы ответили гораздо менее полезные существа, чем это могло бы показаться на первый взгляд.

Если это заклинание произносит нейтральный или добрый маг, то Мастеру следует сделать бросок, опираясь на Таблицу 26, который позволит определить природу вызываемого существа. Независимо от результата, существо всегда оказывается псевдо-фамильяром, которые описаны в Третьем Сборнике Монстров Равенлофта.

Таблица 26: Добрые или Нейтральные Спутники

Бросок 1d8	Вызванный фамильяр
1	Кот, домашний
2	Кот, дикий
3	Ворона или ворон
4	Сова
5	Жаба
6	Крыса
7	Змея
8	Нет

Если это заклинание в Равенлофте использует злой персонаж, то Мастеру следует воспользоваться Таблицей 27 для того, чтобы определить какое существо ответит (и ответит ли) на его зов.

Таблица 27: Злые Спутники

Бросок 1d8	Нейтрально-Злой	Законно-Злой	Хаотично-Злой
1	Летучая мышь-страж	Летучая мышь-страж	Летучая мышь-страж
2	Пес, мертвый	Бесенок, убийца	Фамильяр,

			мертвый
3	Псевдо-фамильяр	Летучая мышь, ночной охотник	Бесенок, мефит (огненный)
4	Волк, ворг	Гремлин, клещ (mite)	Гремлин
5	Летучая мышь-страж	Имп	Гремлин, галлтрит (Galltrit)
6	Бес, мефит (туманный)	Буврей	Имп, квазит
7	Крыса, гигантская	Кот, полуночный	Баобан сид
8	Нет	Нет	Нет

Независимо от мировозрения заклинателя, такое близкое соприкосновение с самой сущностью Равенлофта, может иметь растлевающее воздействие на волшебника. Из-за этого, произнесение заклинания *спутник* в Демиплане Ужаса требует проверки сил Равенлофта.

Преобразить жидкости: Это заклинание остается в Равенлофте неизменным. Хотя это заклинание может превратить воду в кровь, подобной крови будет не хватать жизненной силы её владельца; из-за этого, носферату и другие питающиеся кровью существа не смогут насытиться искусственно созданной жидкостью. Если вампир пьет кровь, созданную с помощью этого заклинания, то она не удволетворяет его жажду и заставляет его извергнуть поглощенную жидкость спустя 1d4 оборота. Фактически, любое злое, магическое существо, которое питается только благодаря жидкостям, выделяемым живыми существами, будет испытывать такие же ощущения, хотя обычные существа с радостью выпьют воду и другие жидкости, создаваемые с помощью этого заклинания.

Заклинания Второго Уровня

Определить Зло/Определить Добро: Никто не может обнаружить зло с помощью магии в Равенлофте. Это заклинание, и его обратная версия, определить добро, просто не действуют на Демиплане

Чтение Мыслей: В отличие от нежити других королевств, мертвые обитатели Равенлофта, Интеллект которых равняется или выше показателю "низкого уровня" могут создавать фальшивые мысли, передавая их тем, кто пытается заглянуть в их разум (хотя ничего не подозревающее или ошарашенное существо не сможет создать их). Таким образом, заклинание *чтения мыслей* не часто может определить истинные намерения существа. Чаще всего, мертвецы создают безопасные, дружелюбные и обнадеживающие мысли. Маги не знают об изменениях этого заклинания, когда произносят его.

По воле Мастера, злобное существо может решить открыть магу свои истинные думы. Погружение в глубины его ужасающего разума может потребовать от заклинателя броска безумия.

Определение Мировозрения: Как обычно, объект этого заклинания делает спас-бросок для избежания определения. Провал спас-броска означает, что заклинание может определить злые, нейтральные и законные тенденции мировозрения; данное заклятье не может открыть волшебнику предрасположенность к добру или злу.

Бессмысленный аннулиатор Нахала: Это заклинание путает результаты определяющих заклинаний. В Равенлофте, только законные и хаотические тенденции могут быть определены. После того, как это заклинание запутало определяемое мировозрение, то предрасположенность хаосу и порядку остается единственным ответом, открывающимся гадающему магу.

Призрачная Рука: Это заклинание из школы некромантии действует в Равенлофте в два раза дольше. Наложение этого заклятья требует проверки сил Равенлофта.

Заклинания Третьего Уровня

Альтернативная Реальность: Темные Силы правят реальностью Демиплана. В результате этого, механика, являющаяся уникальной для Равенлофта, в большинстве своем не подчиняется этому заклинанию. Неудачные результаты бросков страха, ужаса, безумия и проверок сил нельзя заменить успешными (хотя Мастер может разрешить перебросить их). Тем не менее, второй бросок, определяющий точные последствия проваленного броска, может быть переброшен.

К примеру, если персонажем, провалившим бросок ужаса, завладела навязчивая идея, то произнесение этого заклинания для того, чтобы сделать новый бросок ужаса, закончится тем, что новый бросок автоматически проваливается (хотя Мастер и делает бросок, чтобы одурачить игроков). Тем не менее, если этот же персонаж накладывает заклятье для того, чтобы воздействовать на последствия проваленного броска, то он может начать страдать антипатией, а не навязчивой идеей.

Яснослышанье: Обычно, это заклинание позволяет магу слышать шумы в знакомом, или видимом ему месте. К "знакомым" местам относятся и те, которые маг посетил лично. Устные описания и наблюдение за ним с помощью заклинаний не делают место знакомым герою, и потому у заклинателя есть только 50% вероятность того, что он сможет успешно использовать заклятье яснослышанья. Мастеру следует делать один бросок для каждой местности; если бросок неудачен, то будущие попытки заклинателя прослушать его также окончатся неудачей, если, конечно же, ему не удастся собрать большее количество информации.

"Видимое" место – это то место, которое видит в данный момент заклинатель. Если волшебник видит дверь, то он может наложить заклинание на другую сторону двери. Тем не менее, он не может обогнуть угол и услышать то, что происходит за дверью, расположенной за углом.

Обычно яснослышанье создает невидимый датчик, который можно рассеять с помощью магии. В Равенлофте, заклинание создает видимое, призрачное ухо обычного размера. Если оно было обнаружено, то ухо можно рассеять, или просто попытаться дезинформировать мага.

Магические атаки, основанные на звуковых эффектах, действуют на заклинателя так, как и обычно, так как он слышит их благодаря заклинанию яснослышанья. Таким образом, если ухо находится в пределах досягаемости вопля баньши, то заклинатель может погибнуть.

Это заклинание может действовать в одном окруженном Туманами регионе, который может включать в себя более одного домена (например, Ядро или Кластер). Тем не менее, заклинание не действует в самих Туманах, так как они искажают расстояние и местонахождение различных объектов. Заклинатель не должен сразу же узнать обо всех этих изменениях.

Ясновиденье: Это заклинание ограничено так же, как и заклятье яснослышанья, описанное выше. Оно позволяет магу увидеть только знакомую или видимую ему местность. Если район действия заклинания не отвечает этим условиям, то существует 50% вероятность того, что заклинание не будет действовать. Заклинание может работать только на просторах одного окруженного Туманами региона, и не действует в самих Туманах.

В Равенлофте, обычно невидимый датчик, создаваемый этим заклинанием, принимает форму видимого, призрачного глаза обычной формы. Атака взглядом, направленная на глаз, так же воздействует на заклинателя. К примеру, вампир может очаровать мага, следящего за ним с помощью заклинания ясновиденья.

Притворная Смерть: Маг, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Удержание Нежити: Неживые монстры отчаянно сопротивляются этому виду магии в Равенлофте. Вся нежить – даже утратившая разум – может избежать воздействия данного заклятья, сделав успешный спас-бросок против заклинания. Обладающая собственной волей нежить получает положительный модификатор +2 к своим спас-броскам. Это заклинание не действует на владык доменов.

Крадущаяся тень Лорвовейма: Это заклинание оживляет тень заклинателя для того, чтобы он мог смотреть её глазами и слышать её ушами. Манипулирование тенями в Равенлофте достаточно опасное занятие, так как эти кусочки тьмы иногда начинают жить своей собственной жизнью.

Мастеру следует тайно сделать для заклинателя спас-бросок против заклинаний в течение того раунда, когда он произносит заклинание. Если бросок успешен, то ничего не происходит и заклинание действует так, как и обычно. Маг даже не узнает о том, что что-то могло произойти нечто необычное. Если спас-бросок проваливается, то его тень оживает. Однажды ожившая, она остается такой до тех пор, пока её не уничтожат, и заклинатель теряет на все это время свою

истинную тень. Люди, не отбрасывающие тени, наводят на самые неприятные мысли, и потому неигровые персонажи, скорее всего, подумают о герое наихудшее.

В кампаниях, не использующих правила Реквиема, тень персонажа превращается в одноименного монстра (описанного в Книге Монстров). Этот монстр попытается убить мага, но не всегда мгновенно. Тень может последовать за ним, ожидая удобной возможности. Тень защищает себя при попытке атаковать её, но она охотно убежит, если существует опасность уничтожения.

Если кампания использует правила Реквиема, то происходит гораздо более кошмарная трансформация. Когда тень оживает, она немедленно захватывает контроль над оболочкой персонажа и переносит его жизненную энергию в тело ожившей тени. Игрок должен воспользоваться правилами Реквиема для того, чтобы перевести своего персонажа в новую форму. После этого существо, завладевшее телом мага, попытается убить персонажа в облике тени. В дальнейшем, существо попытается внести в свой смертельный список других игровых персонажей.

Так как другие игроки могут заметить обмен телами сразу же, то Мастеру следует сделать так, что бы в первый день персонаж все еще владел своим телом. На следующую ночь, теневой монстр проникает в тело героя.

Произнесение этого заклинание требует проверки сил Равенлофта.

Вызов монстра 1-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Прикосновение Вампира: Равенлофт усиливает действие этого заклинания. За каждый дайс наносимого урона, жертва навсегда теряет 1 хит-поинт, если, конечно же, жрец удачно не накладывает на него заклинание восстановления в течение следующих двадцати четырех часов. К примеру, если маг 7-ого уровня прикасается к воину в течение действия этого заклинания, то воин получит 3d6 единиц урона, три пункта из которых будут утрачены навсегда, если, конечно же, в течение дня жрец не произнесет на него заклинание восстановления.

Произнесение этого заклинание требует проверки сил Равенлофта.

Заклинания Четвертого Уровня

Болезнь: Заклинатель, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Межпредельный Переход: Это заклинание не может перенести волшебника через границу домена.

Бессилие: Это заклинание становится в Равенлофте воистину смертельным. Каждый уровень, высосанный у жертвы, также навсегда высасывает 1 хит-поинт. К примеру, если в результате этого заклинания герой теряет три уровня, то, одновременно с этим, он теряет и 3 хит-поинта. Только заклинание восстановления, произнесенное в течение следующих 24 часов, может восстановить эти хит-поинты.

Заклинатель, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Обнаружить Существо: Это заклинание не может пересечь Туманную Границу, отделяющую один домен от другого. Оно не может обнаружить существо, находящееся на другой стороне этой границы, даже если это существо находится в области воздействия заклинания. Более того, даже если заклинание произносится магом, который напрямую видит через границу это существо, то оно все равно не обнаружит его.

Владыка домена всегда может попытаться выбросить спас-бросок для того, чтобы избежать воздействия этого заклинания. Если спас-бросок успешен, то лорд сразу же узнает местонахождение существа, наложившего его.

Магическое Зеркало: Хотя оно не действует в Туманах, магическое зеркало может заглянуть в любое место одного домена. Зеркало все еще действует в качестве гадательного приспособления, но в месте, которое просматривает маг, возникает призрачное зеркало с лицом персонажа. Атака взглядом, направленная на этот образ, воздействует на заклинателя так, как и обычно. Маг не может сразу же узнать об этих изменениях, так как он не видит этот призрачный образ.

Маска Смерти: В обычных условиях, это заклинание позволяет заклинателю изменить черты мертвого тела так, чтобы оно напоминало другое существо. В Равенлофте, авантюристам не следует так пристально интересоваться мертвецами. Маг должен сделать спас-бросок против смертельной магии; провал означает, что он сам перенимает черты мертвого существа. Если тело уже успело разложиться, то заклинатель и сам начинает напоминать зомби. Волшебник не подозревает об этих изменениях до тех пор, пока не заглянет в зеркало, или ему не сообщат об изменения.

Если мертвому телу придается облик уже мертвого существа, после чего он становится объектом заклинания оживление мертвецов или подобного ему, то мертвец становится умертвием, оживленным духом мертвого человека, которого он должен напоминать. Умертвие вряд ли обрадуется возвращению в чье-то мертвое тело, даже если оно выглядит так же, как выглядело его собственное.

Заклинатель, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Вызов монстра 2-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Снятие Проклятья/Наложение Проклятье: Заклинание *снять проклятье* работает в Равенлофте гораздо слабее, вследствие чего оно действует только на протяжении ограниченного периода времени, а не постоянно. Объект этого заклинания может сделать спас-бросок против заклинания, чтобы на время избавиться от проклятья, но оно вскоре вернется (через 1 оборот на уровень жреца).

Проклятья в Равенлофте становятся гораздо сильнее (смотрите Главу Двенадцатую: Шепчущее Зло). Чем сильнее проклятье, тем меньше вероятность того, что обычное заклинание может воздействовать на него. В Таблице 23 приведены модификаторы спас-бросков, связанных с силой проклятья.

Заклинание *наложения проклятья* работает так, как и обычно, но при этом требует проверки сил Равенлофта с учетом модификаторов, приведенных в следующей таблице (в виде положительных процентных показателей).

Таблица 23: Отрицательные модификаторы снятия/наложения проклятий

Проклятье	Отрицательный модификатор спас-броска	Отрицательный модификатор проверки сил
Стесняющее	0	0%
Расстраивающее	-1	+1%
Мучительное	-2	+2%
Опасное	-3	+3%
Смертельное	-6	+6%

Вызов Оборотня: Чтобы это заклинание действовало, волшебник и оборотень должны находиться в одном и том же домене. Это заклинание может призывать существ, находящихся под контролем владыки домена, но они остаются абсолютно свободными от контроля мага, и будут выполнять приказы своего истинного господина. Это заклятье может призвать оборотня, являющегося владыкой домена, только в том случае, если он согласен ответить на зов. После

прибытия, магический круг не сковывает его, хотя он может сделать вид, будто это происходит.

Однажды призванный, оборотень обладает возможностью разорвать связывающее его кольцо. В Равенлофте, вероятность этого равняется 30%, плюс (или минус) различие в уровне/Хит Дайсе между заклинателем и существом.

Вызов оборотня требует проверки сил Равенлофта. Во всем остальном, это заклинание работает так же, как это описано в Книге Магии.

Заклинания Пятого Уровня

Оживление Мертвецов: Это заклинание действует в Равенлофте даже слишком хорошо. Чаще всего, заклинатель может оживить определенное количество скелетов или зомби, которое равняется его уровню в Хит Дайсах. Тем не менее, когда маг произносит это заклинание в Равенлофте, оно может поднять в два раза больше нежити. (Мастеру следует воспользоваться обычной формулой, результаты которой умножаются на два). Заклинатель может прибавлять монстрам столько Хит Дайсов, сколько пожелает, пока их общее количество не превысит его собственный уровень в два раза.

Мастеру следует помнить о том, что количество Хит Дайсов мертвого существа влияет на его сопротивляемость к изгнанию. Более того, те существа, Хит Дайс которых превышает уровень заклинателя, могут сделать спас-бросок против заклинания, чтобы высвободиться из-под его контроля.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Вызов Элементала: Темные силы ограничивают доступ к другим планам. Таким образом, вызванный элементал уже не сможет покинуть Равенлофт, если, конечно же, ему не удастся найти выход. Кроме того, существует 20% вероятность того, что заклинатель вызовет с помощью этого заклинания элементала Равенлофта (смотрите Сборники Монстров Равенлофта I & II).

Всех вызванных существ гораздо сложнее контролировать на Демиплане. В течение первого раунда вызов, существо может попытаться сделать спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором -2; успех означает, что существу удалось избежать контроля заклинателя, и оно может действовать по собственной воле. Чаще всего, это значит, что элементал пытается вернуться в свое родное измерение. Как только он понимает, что оказался в ловушке, то, вполне возможно, что ему захочется уничтожить колдуна, пленившего его.

Контакт с Другим Планом: Это заклинание открывает информационный канал, связанный с владыкой домена, и существующий в течение одного раунда на каждые два уровня мага. Заклинатель знает только то, что он связался с могучей и злобной силой. Лорд не должен отвечать правдиво; фактически, он вообще не должен отвечать. Мастеру следует отыграть разговор между магом и владыкой домена.

С помощью установленного контакта нельзя проводить какие-либо атаки, но владыка определяет примерное местонахождение мага (в радиусе 2 миль). Если у него нет причины для того, чтобы сделать это автоматически, то существует 50% вероятность того, что лорд пошлет туда своих слуг, чтобы найти и уничтожить волшебника.

Общение со столько злобным разумом может с легкостью лишить человека разума. Возможность того, что заклинатель может быть ошеломлен невообразимой злобой мозга, с которым он вступил в контакт, выражается в броске безумия. Базовая вероятность того, что потребуется бросок, равняется 30%, минус 5% за каждый пункт Интеллекта заклинателя после показателя в 15 единиц. Кроме того, владыка домена может обрушить на заклинателя свои мысли, наполненные злом и отчаянием. В этом случае, вероятность того, что понадобится бросок безумия, удваивается.

Изгнание: Туманы не разрешают своим пленникам так легко покинуть Равенлофт. Если объект заклинания не желает быть изгнанным, то он может попытаться сделать спас-бросок против заклинания, чтобы избежать изгнания. Если спас-бросок проваливается, или существо желает исчезнуть, то существует 50% вероятность того, что оно будет телепортировано в случайную точку Демиплана (но не через закрытую границу домена). В ином случае, заклинание не будет действовать вообще.

Снабжение Кхазида: Это заклинание не может открыть врата за пределами домена, в котором находится маг. Если ингридиент, который должен быть доставлен, не встречается в данном домене, то заклинание не действует.

Магический Сосуд: Это заклинание подвергается в Равенлофте небольшому, но смертоносному измерению. Если тело хозяина умирает, то заклинатель не возвращается в магический сосуд. Маг должен сделать успешный спас-бросок против смертельной магии, или оказаться в неразрывной связи с мертвым телом. Если бросок успешен, то заклинание действует так, как и обычно. В противном случае, волшебник становится неживым монстром, обитающим в теле хозяина.

В кампаниях, использующих правила Реквиема, Мастеру следует воспользоваться указаниями, представленными в этом приложении для того, чтобы создать мертвого игрового персонажа. Если эти правила недоступны, то тело хозяина остается в состоянии покоя в течение одного дня; если после этого тело остается относительно целым, то оно оживает, благодаря жизненной силе мага. Если труп нельзя назвать относительно целым, то маг умирает. "Относительно целый" значит, что голова и торс остаются практически неповрежденными. Волшебник, превратившийся в нежить, сохраняет все ментальные способности, которыми он обладал при жизни, и физические способности тела хозяина, за исключением способностей, прямо противоположных состоянию смерти – таких, как исцеляющее прикосновение, выращивание растений или защита от зла.

Кроме того, заклинатель получает обычные способности неживого существа. Он приобретает иммунитет ко сну, очарованию и другим, воздействующим на

разум заклинаниям, и ему уже не требуется сон, пища, питье или даже воздух. Он также обладает иммунитетом к урону, основанному на холоде. В зависимости от Хит Дайса тела хозяина, маг также получает возможности, указанные в Таблице 29.

Таблица 29: Особые силы магического сосуда

Хит Дайс	Силы
4 или меньше	Нет
5-7	Прикосновение, высасывающее энергию
8-11	Регенерация (1 хит-поинт в раунд)
11+	Аура страха (радиус 40 футов)

Особые силы, упомянутые в Таблица 29, являются кумулятивными. Следовательно, монстр с 12 Хит Дайсами получит все три силы. Аура страха автоматически воздействует на всех существ, у которых меньше 4 Хит Дайсов, но не существа, показатель Хит Дайса которых находится между 4 и 6, могут попытаться сделать спас-бросок против заклинания, чтобы избежать броска страха. Монстры, Хит Дайс которых больше 6, не поддаются воздействию ауры.

Первоначальное тело заклинателя также становится неживым существом, которым управляет мертвый хозяин. Это существо слабее, чем то, которое возникает из тела хозяина, и обладает только половиной Хит Дайсов тела заклинателя (т.е. равняется половине его уровня), до максимума в десять Хит Дайсов. Таблица 91: Изгнание Нежити (Жрец) может помочь Мастеру в определении типа возникающего существа. К примеру, маг 13-ого уровня станет монстром с 6 Хит Дайсами. Следуя таблице, нежить с 6 Хит Дайсами является умертвием, но Мастер может избрать другое существо, если количество его Хит Дайсов будет равняться 6.

Магический сосуд также подвергается в Равенлофте и другим важным изменениям. Жизненная сила хозяина, сохраняемая в магическом сосуде, не исчезает в тот момент, когда жизненная сила заклинателя переливается в тело хозяина. Вместо этого, жизненная энергия хозяина удерживается в сосуде, в результате вмешательства самих Темных Сил. Возможности плененной жизненной энергии остаются неведомыми, но многие считают, что энергия постепенно разрастается и начинает гноиться в своей темнице, обретая силы, которые позволяют ей вырваться из сосуда и освободиться. Разрушение магического сосуда обычно уничтожает жизненную энергию, скрывающуюся внутри него.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Вызов монстра 3-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Вызов Тени: Каждая тень может сделать спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором -2 перед прибытием. Если бросок успешен, то тень вырывается из-под власти заклинателя.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Телепортация: Это заклинание не может перенести героев через границу доменов или за пределы Равенлофта.

Заклинания Шестого Уровня

Призрачный конь Кровавого Камня: Один вид призрачного скакуна заставляет людей 0-ого уровня и неигровых персонажей сделать бросок страха. Каждый, находящийся от него в радиусе тридцати футов, должен сделать бросок ужаса. Заклинатель не должен делать эти броски, так как именно он вызывает коня.

Перед произнесением этого заклинания, маг должен сделать спас-бросок против заклинания. Если он провален, то существо обретает материальность и становится нежитью. Зрительно оно ничем не отличается от обычного призрачного скакуна, на самом деле, оно ближе скелетным коням Страда (смотрите Сборники Монстров Равенлофта I & II), которые могут летать с нормой передвижения 24 (С). Эта тварь все еще напоминает скелет грифа, и потому атака копыто/копыто/укус переводится в коготь/коготь/клюв. Это существо сохраняет звериный интеллект, но маг не может контролировать коня.

Мертвое существо имеет только одну цель – убить волшебника, который вызвал его к мучительному существованию. Тем не менее, конь не будет атаковать сразу же, особенно если отряд героев кажется сильным и хорошо подготовленным. Вместо этого, он убежит, и будет следовать за магом на расстоянии, возможно даже годами, ожидая удачного момента, когда сможет нанести удар. Конечно же, конь будет защищать себя, если его атакуют.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Вызов Животных: Только животные, родиной которых является домен или регион, в котором было произнесено заклинание, ответят на зов мага. Во всех других отношениях, данное заклинание работает так, как и обычно. Если лорд домена может контролировать вызываемое существо, то он сохранит эту способность и в дальнейшем.

Заклинание Смерти: Объект этого заклинания получает 10% возможность вернуться после смерти из-за вечной границы, чтобы мучить своего убийцу. В этом случае, оживший персонаж восстает из могилы ровно через 72 часа.

В кампаниях, использующих правила Реквиема, Мастеру следует воспользоваться представленными там правилами, для определения новых характеристик персонажа. В кампаниях, не использующих это приложение, следует учесть следующие директивы: если тело относительно хорошо сохранилось, то персонаж становится умертвием, но если его тело было уничтожено, то душа мертвеца оживает в качестве духа. В любом случае, количество Хит Дайсов нежити будет равняться половине Хит Дайсов её живого воплощения.

По желанию Мастера, особенно могучие личности могут стать другими видами нежити.

Как бы то ни было, это не может создать существо, более могучее, чем вампир.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Ловушка: Это заклинание обычно выманивает существо с другого плана и переносит его к заклинателю. Следуя этому заклинанию, данное существо может вернуться домой после того, как выполнит одно поручение мага. Так как Равенлофт не разрешает посетителям с других планов с такой легкостью покидать его границы, вызванное существо не может покинуть Демиплан до тех пор, пока ему не удаться найти выход. Это существо вряд ли с радостью примет данное условие.

Заклинание *ловушки* может призвать существо и с самого Демиплана. Вместо того чтобы создать канал, ведущий на другой план, оно может создать врата, ведущие к владыке домена, который может послать через них своего служителя в ответ на вызов (или ответить на него самому, если заклинание было произнесено в его домене). Процентная вероятность подобного развития событий равняется уровню самого мага.

Кроме того, в Равенлофте гораздо сложнее управлять вызванным существом. Базовая вероятность того, что существо вырвется из защитного круга, удваивается, и потому нарисованный от руки круг может нарушиться с вероятностью в 40%, а мозаичный или вырезанный круг может разорваться с вероятностью 20%. (Вероятность того, что существо вырвется из круга, никогда не может быть ниже 5%).

Поручение: Чаще всего, существо, которое отказывается выполнять задание, получает кумулятивные отрицательные модификаторы ко всем своим спас-броскам. В Равенлофте, жрец может наложить дополнительное наказание на тех, кто не собирается выполнять порученную миссию. Наказание не может быть слишком суровым или опасным для жизни, но с каждым днем, оно должно становиться все более и более неприятным, и так до тех пор, пока существо не начнет выполнять задание. К примеру, рост персонажа может уменьшаться на 10% за каждый день бездействия. В течение каждого дня, который герой посвящает своей миссии, он будет восстанавливать свой рост на 10%.

Теневая трансформация Лорловейма: Это заклинание исключительно опасно произносить на Демиплане Ужаса. Погружение в королевство теней, произведенное по своей воле, опасно, так как маг никогда не знает, когда тени начнут жить своей собственной жизнью. Когда произносится заклинания, существо, превращаемое в тень, должно сделать спас-бросок против заклинания. Если существо превращается в тень не по своей воле, то оно получает положительный модификатор +4. Если бросок провален, то существо становится теневым демоном (смотрите Сборники Монстров Равенлофта I & II). Теневой демон пытается сбежать, но после этого, он, при необходимости, будет следовать за магом в течение месяцев, ожидая идеального момента для нападения.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Вызов монстра 4-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Реинкарнация: В Равенлофте, у объекта этого заклинания есть 1% возможность реинкарнироваться в образе нежити. В этом случае, человек становится монстром, вид которого определяется его Хит Дайсом, который равен его уровню опыта. Подобно заклинанию оживления, это заклинание не может создать существо более могучее, чем вампир.

В кампаниях, использующих правила Реквиема, персонажи, превратившиеся в нежить, должны быть переведены в новое состояние, следуя указаниям, приведенным в этом приложении.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Ясное Зрение: Это заклинание действует так же, как это и описано в Книге Игрока, за исключением следующих особенностей:

Описание заклинания подразумевает, что жрец видит сквозь иллюзии и "фантомы". К этой категории не относятся духи или другие нематериальные существа, которые реальны, но не имеют физического тела. Внешний вид нежити этого рода при использовании этого заклинания ничем не отличается от её обычного внешнего вида. Если мертвецы выглядят, как обычные люди, то это заклинание не откроет жрецу их истинную природу.
Зачарованные существа включают в себя призванных или заклятых существ, так же как и тех, кто находится под действием очаровывающего или контролирующего заклинания, например *очарования* или *поручения*. Ясное

зрение сообщит жрецу о подобном воздействии. Вампиры и оборотни управляют животными с помощью магии, но это не относится к подчиняющимся им существам их собственного вида.
Преображающиеся существа и предметы проявляют свою истинную сущность. Оборотень в облике зверя не считается преображенным существом, так же, как и вампир или подобное им существо с природными способностями к изменению облика. Как правило, если изменение формы является частью природы существа, то это заклинание (произнесенное в Равенлофте) не раскроет подобное превращение. Для того чтобы считаться преображением, трансформация должна происходить с помощью магических средств.

Заклинания Седьмого Уровня

Изгнание: Темные силы не разрешают существам покинуть Демиплан Ужаса с такой легкостью. Любое существо, ставшее объектом этого заклинания, делает свой спас-бросок с положительным модификатором +4. Если бросок провален, то существо переносится в случайную точку Равенлофта (но не через закрытые границы домена). Это заклинание не действует на владык доменов.

Ужасное воссоединение Кровавого Камня: Хотя большая часть некромантических заклинаний действует в Равенлофте гораздо лучше, этого нельзя сказать про это заклятье. Воля здешней нежити гораздо сильнее, чем на большинстве других планов бытия, в результате чего мертвецы очень умело сопротивляются воздействию данного заклинания. Нежить, обладающая собственной волей, получает положительный модификатор +2 к своему спас-броску, и некромант должен находиться в том же домене, что и мертвый монстр, с которым он пытается соединиться.

На самом деле, некроманту будет гораздо лучше, если это заклинание не сработает. Объединение с нежитью вызывает проверку сил Равенлофта. Кроме того, хотя разум волшебника управляет мертвым телом, монстр постоянно обрушивает на разум мага ужасающие мысли. Во время объединения, некромант должен делать бросок безумия в течение каждого часа. В случае провала, разум монстра побеждает разум волшебника, и тот возвращается в свое собственное тело. В этом случает, игрок должен сделать бросок перегрузки, как и указано в описании заклинания. Если заклинателю удается выжить, то он становится безумным рабом, полностью контролируемым нежитью.

Управление нежитью: В Равенлофте вся нежить (даже та, Хит Дайс которой меньше 3) может сделать спас-бросок, чтобы противостоять контролю со стороны заклинателя. Существа, Хит Дайс которых превышает 3 пункта, получают положительный модификатор +2 к этому броску. Это заклинание не может воздействовать на владык доменов.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Палец Смерти: Это заклинание в Равенлофте немного изменяется. Спустя три дня, тело жертвы автоматически оживает, как джу-джу зомби. Если при этом присутствует маг, то зомби должен сделать спас-бросок против заклинания. Провал спас-броска означает, что существо попадает под контроль мага; в

противном случае, джу-джу зомби пытается уничтожить волшебника. Если при оживлении джу-джу зомби, маг не присутствует поблизости, то существо автоматически отправляется на его поиски, с целью уничтожить ненавистного противника.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Ограниченное Желание: Это заклинание действует только в том случае, если это допускают темные силы. Темные силы обычно даруют магу исполнение желания, но они всегда пытаются исказить просьбу заклинателя. Таким образом, в Равенлофте это заклинание редко приносит ожидаемые результаты. Когда злые персонажи желают что-то темное и неприятное, то существует 50% вероятность того, что их желание исполнится в точности так, как они и хотели (как и в том случае, если заклинание было уже искажено).

Желание, которое должно перенести мага за пределы Равенлофта, уничтожить лорда домена или каким-то другим образом нарушить один из основных законов этой печальной земли, не сбывается. Кроме того, любое заклинание, использованное в злых целях, требует проверки сил Равенлофта.

Вызов монстра 5-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Теневой Кот: Во время произнесения этого заклинания, маг должен сделать спас-бросок против заклинания. Если спас-бросок провален, то кот становится медленной тенью. Медленная тень пытается убить волшебника, который вызвал её, хотя сразу же после призыва может попытаться сбежать и следовать за магом на расстоянии.

Медленная Тень: AC 8; MV 12; HD 4; THACO 17; #AT 1; Dmg 1d4; SA замедление (после удачного удара, тень прикасается к жертве и автоматически замедляет её, как и в случае с заклинанием; жертва теряет 1d4 единиц в течение каждого раунда до тех пор, пока жертва не погибнет, или тень не будет уничтожена ли отогнана), ошарашивание (отрицательный модификатор –6 к броскам ошарашивания противников); SD иммунна к холоду, молнии, парализации, очарованию или оружию, с уровнем зачарования меньше +2, 90% невидимость в сумерках или свете факелов, 50% невидимость при дневном свете; SW заклинание *ускорения* отгоняет 2d10 нескованных медленных теней; SZ M (4-6'); Int Низкий; AL CE; XP 650.

Примечание: Существо, убитое медленной тенью, становится младшей медленной тенью в течение одного оборота, если, конечно же, на его тело не будет наложено заклинание снятие проклятья. Младшие медленные тени должны оставаться в радиусе 40 футов от места их преображения или от другой медленной тени.

Хождение в Тенях: Никто не может покинуть Равенлофт с помощью одного несложного заклинания. Тем не менее, из-за тесной связи Демиплана Ужаса и Демипланом Тени, это заклинание позволяет магу переходить с места на место так, как это описано в Книге Игрока. Однако маг кажется привязанным к Равенлофту и не может полностью перейти на Демиплан Тени. Заклинатель оказывается в ледяной хватке темных сил Равенлофта, которые разрешают отдалиться ему от своих владений не более чем на длину руки.

Удушье: Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Безошибочная Телепортация: Это заклинание действует так же, как и обычно, за исключением того, что оно не может перенести персонажа за пределы Равенлофта или через закрытую границу домена. Кроме того, из-за частых изменений некоторых областей Равенлофта, маг может оказаться не столь знакомым с местом телепортации, как ему кажется.

Заклинания Восьмого Уровня

Ужасное увядание Аби-Далзима: Любое существо, убитое с помощью этого заклинания, должно сделать спас-бросок против смертельной магии. Если бросок провален, то существо становится мумией, желающей уничтожить своего создателя. Тем не менее, мумия обычно атакует не сразу, годами планируя свершение мести.

Маг, который использует это заклинание против другого существа, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Случайная высылка Хорнунга: Равенлофт всегда закрыт для интерпланарных заклинаний и потому это заклинание не действует.

Вызов монстра 6-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Заклинания Девятого Уровня

Астральное Заклинание: Равенлофт не связан с Астральным Планом, и потому это заклинание просто не действует здесь.

Поглощение Энергии: Заклинатель, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Перенос Поместья: Так как Равенлофт находится не на Основном Материальном Плане, то это заклинание не действует здесь. Кроме того, Туманы не разрешают покинуть свои владения с помощью заклинаний.

Врата: Это заклинание действует так, как и обычно, за исключением одного условия. Вызванное существо не может автоматически возвратиться к себе на родину. Оно должно найти свой собственный выход из Демиплана, подобно любому другому его пленнику. Чаще всего этого достаточно, чтобы заставить существо воспылать ненавистью к магу.

Попытка призвать злое существо с помощью этого заклинания, требует проверки сил для заклинателя.

Вызов монстра 7-ого уровня: Это заклинание может вызвать только тех монстров, родиной которых является регион, в котором произносится заклинание. Мастеру следует обратиться к описанию соответствующего домена, чтобы определить, какой именно вид существ ответит на призыв. Призванные существа исчезают сразу же после окончания действия заклинания.

Вызванные существа в Равенлофте обладают довольно большой сопротивляемостью к контролю со стороны мага, и могут попытаться сделать спас-бросок с отрицательным модификатором –2, чтобы избежать призыва. Если вызываемые монстры являются прислужниками лорда, но они появляются, но при этом остаются под контролем владыки.

Прибежище: Ни это заклинание, ни его обратная версия, не могут перенести кого-то или что-то из Равенлофта или через закрытые границы домена.

Вопль Баньши: Подобно другим заклинаниям из школы некромантии, данное заклятье действует в Равенлофте гораздо лучше. Обычно, оно воздействует на всех существ, находящихся в радиусе тридцати футов, но в Демиплане Ужаса это расстояние увеличивается до шестидесяти. Любая женщина – необязательно эльфийка – убитая с помощью этого заклинания, становится баньши, и эти существа не питают особой любви к колдуну, который породил их. Фактически, они практически в любом случае попытаются отомстить ему.

Заклинатель, произносящий это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Желание: Это заклинание действует только в том случае, если это допускают темные силы. Темные силы обычно даруют магу исполнение желания, но они всегда пытаются исказить просьбу заклинателя. Таким образом, в Равенлофте это заклинание редко приносит ожидаемые результаты. Когда злые персонажи

желают что-то темное и неприятное, то существует 50% вероятность того, что их желание исполнится в точности так, как они и хотели (как и в том случае, если заклинание было уже искажено).

Желание, которое должно перенести мага за пределы Равенлофта, уничтожить лорда домена или каким-то другим образом нарушить один из основных законов этой печальной земли, не сбывается. Кроме того, любое заклинание, использованное в злых целях, требует проверки сил Равенлофта.

Новые Заклинания Волшебников

Для скучного разума, весь окружающий мир скрыт во мраке. Для просветленного разума, целый мир горит и сияет светом.
- Ральф Валдо Эмерсон
Журналы

Магически искусства постоянно изменяются, адаптируясь к новым условиям и нуждам. Маги, редко удволетворенные тем, что они уже знают, год за годом отодвигают границы магических знаний. Самым могучим магом Земли Туманов является Лорд Страд фон Заровich, некромант 16-ого уровня, который знает очень много о темных искусствах. Этот раздел содержит в себе часть знаний, накопленных Страдом.

Губительная Приманка Страда (Оглашения)

Обратимое
Уровень: 2
Расстояние: 60 ярдов
Компоненты: В, С, М
Длительность: 2 раунда/уровень
Время Произнесения: 2
Область Воздействия: Особая
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Это заклинание является обратной версией Губительного Отражателя Хорнунга, но, конечно же, Граф-вампир решил назвать его своим именем, вместо того, чтобы полагаться на выскочку Хорнунга. Вместо того чтобы отражать заклинания, направленные на цель, это заклинание притягивает их. Любое заклинание, направленное на существо в радиусе пятнадцати футов от него и при воздействии на него губительной приманки Страда, попадет в существо. Если изменение направления заставляет заклинание превысить дальность своего воздействия, то оно продвигается на максимальную дальность и исчезает на границе своего воздействия. Это заклинание не воздействует на заклятья, воздействующие на область или активизирующиеся при прикосновении.

Материальным компонентом этого заклинания является несколько кусочков разбитого стекла.

Усиление Нежити (Некромантия)

Обратимое
Уровень: 3
Расстояние: 40 ярдов
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 оборот + 1 раунд/уровень
Время Произнесения: 3
Область Воздействия: 1 неживое существо
Спас-бросок: Нет

Это заклинание усиливает спас-броски нежити и её сопротивляемость к попыткам изгнания. Его можно наложить только на существо, у которого, как минимум, на 3 Хит Дайса меньше, чем у заклинателя уровней. После этого, нежить считается усилившейся на 3 Хит Дайса в отношении спас-бросков и бросков изгнания.

Обратная версия этого заклинания, *ослабление нежити*, требует, чтобы мертвое существо сделало спас-бросок, но его можно наложить на любую нежить, включая и ту, Хит Дайс которой превышает уровень мага. Если спас-бросок провален, то нежить изгоняется так, если бы у неё было на 3 Хит Дайса меньше. Ни одно из этих заклинаний не является кумулятивным.

Материальным компонентом этого заклинания является клочок одежды любого мертвого существа, который может использоваться неограниченное количество раз. Произнесение заклинания усиление нежити требует проверки сил Равенлофта.

Поземный Туман (Возглашения)

Уровень: 3
Расстояние:0
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час/уровень
Время Произнесения: 1 оборот
Область Воздействия: Один 50-футовый x 50-футовый квадрат/уровень
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает поземный туман или дымку, которая поднимается только до уровня коленей обычного человека (около двух футов). Туман заполняет область, определяемую заклинателем, размеры которой могут достигать квадрата 50 на 50 футов. В центре первого квадрата находится маг, тогда как другие могут простираться до тех пор, пока каждый их квадратов полностью соприкасается одной стороной с другим квадратом. Туман заполняет только тот уровень или этаж, на котором находится волшебник; он может опускаться вниз, но развеивается уже после нескольких футов.

Туман загадочно клубится, и потому невидимый герой, двигающийся через него, не оставит следов, которые позволят обнаружить его присутствие. Кроме того, туман практически полностью скрывает землю, оказавшуюся под ним. Заклинание обнаружение магии обнаружит ауру возглашений.

Это заклинание может показаться безобидным, но для вампира, подобного Страду фон Заровичу, оно становится прекрасной ловушкой. Его газообразная форма неотличима от тумана. В результате этого, вампир может произвести в тумане ошарашивание или материализоваться под пологом дымки, нанеся удар по ногам идущих людей. Мертвые прислужники с легкостью могут предпринять то же самое.

Материальным компонентом этого заклинания является клочок шерсти ягненка.

Шепот Трупа (Некромантия)

Уровень: 4
Расстояние: Особое
Компоненты: С, М
Длительность: Особая, до 1 дня
Время Произнесения: 4
Область Воздействия: 1 неживое существо
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю передать послание мертвому существу. Слова послания возникают в разуме существа, произносимые обычным голосом заклинателя. Если жрец уже управляет нежитью, то ему не нужно находиться в поле зрения существа. Заклинатель не может сразу же прочитать мысли или заглянуть в разум мертвеца.

Только нежить, обладающая собственной волей, и не находящаяся под управлением заклинателя, может не подчиняться его приказам. Вся разумная нежить обладает свободой воли, но страх перед своим владыкой заставит её выполнять его приказы немедленно.

Заклинание устанавливается связь с неживым существом, позволяя передавать столько одноразундовых сообщений, состоящих из одного предложения, сколько у жреца уровней (поделенных на два и округленных вниз). К примеру, заклинатель 9-ого уровня может передать мертвецу четыре послания, передача каждого из которых займет один раунд, и которое будет состоять из одного предложения. Даже если жрец не отдает существу приказ, то заклинание прекращает действовать через двадцать четыре часа.

Хотя существо должно находиться в радиусе шестидесяти футов от некроманта, когда он произносит заклинание, мертвец может отойти на милю, продолжая получать послания. Как и следовало ожидать, заклинание не будет действовать в том случае, если заклинатель и его мертвый прислужник находятся в разных доменах и границы одного (или обоих доменов) закрыты.

Материальным компонентом этого заклинания является язык мертвеца. Произнесение этого заклинания требует проверки сил.

Глаза Нежити (Некромантия)

Уровень: 4
Расстояние: 30 ярдов
Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 час/уровень
Время Произнесения: 4
Область Воздействия: 1 тело или неживое существо
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Жрец может использовать это заклинание в отношении каждого мертвого или ожившего тела, размер которого равняется или превышает категорию S. Наложив его, он создает связь, которая позволяет ему видеть и слышать все, что может видеть и слышать труп.

Заклинатель не может управлять мертвым существом с помощью этого заклинания, а должен полагаться на намерения и инстинкты существа при получении зрительных и звуковых образов. Чем разумнее и независимее нежить, тем больше вероятность увидеть или услышать нечто полезное. Если неживое существо служит некроманту по своей воле, то спас-бросок не делается. Мертвое тело также не получает права на спас-бросок.

Хотя труп должен находиться в радиусе сорока ярдов от заклинания в момент произнесения заклинания, он может отойти от него на милю, продолжая поддерживать связь. Это заклинание прекращает действовать в том случае, если заклинатель и объект заклинания находятся в разных доменах и границы одного (или обоих доменов) закрываются.

Материальными компонентами этого заклинания являются глаз и ухо мертвого человека. Произнесение этого заклинания влечет за собой проверку сил.

Подражание Смертным (Некромантия)

Уровень: 4
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: 1 оборот + 4 раунда/уровень
Время Произнесения: 2
Область Воздействия: 1 неживое существо
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

В руках мага-вампира это очень могучее заклинание. Волшебник может заставить любое неживое существо утратить часть своих слабых мест в обмен на часть своих сил. В результате этого, существо в течение короткого промежутка времени действует, как обычный смертный.

Маг может выбрать, сколько именно слабых и сильных мест теряет существо, но не может определить, какие именно. Он может выбрать до одной слабости на два уровня опыта.

Таблица 30 перечисляет все слабости и силы, на которые воздействует это заклинание. Если определенная разновидность нежити не обладает указанной слабостью или силой, то переходите к следующему разделу. Во всех случаях, за каждую снимаемую слабость необходимо пожертвовать одной силой. Наименее ценные слабости жертвуются первыми, но вместе с ними уходят и самые

ценные силы. Чаще всего, нежить, пытающаяся скрыться под человеческой маской, постарается заменить как можно больше сил и слабостей.

Таблица 30: Последствия *подражания смертным*

Скрывающаяся слабость	**Жертвуемая сила**
Смертельная бледность [1]	Поглощение энергии/способностей
Аллергены [2]	Особое оружие, необходимое для нанесения урона
Отсутствие отражения и т.д.	Атака взглядом
Обереги [3]	Изменение облика
Барьеры [4]	Иммунитет [5]
Святая вода/символ	Вызывание [6]
Солнечный свет	Способности [7]
Изгнание	Силы, связанные с передвижением [8]

1 Смертельная бледность включает в себя также такие слабости, как отсутствие телесного тепла, бледную кожу и подобные им.
2 Аллергены – это предметы, используемые для того, чтобы удерживать существ на расстоянии, к примеру чеснок или вольфсбан.
3 Обереги включают в себя сверхъестественные запреты, подобные невозможности входа в дом без разрешения, для вампира, и подобные им.
4 Барьеры – это физические предметы, которые существо не может пересечь, например текущую воду или линию из розовых лепестков.
5 Иммунитет включает в себя все сопротивляемости таким вещам, как заклинания *очарования* и *сна*.
6 Вызывание включает в себя все способности призывать обычных или сверхъестественных существ.
7 Способности относятся ко всем показателям атрибутов, которые превышают 17. Любой атрибут сразу же уменьшается до 15.
8 Силы, связанные с передвижением, включают в себя умение левитировать, проходить через стены, взбираться на стены подобно пауку и другие заклинательные способности.

Непрекращающиеся Кошмары (Зачарования)

Уровень: 4
Расстояние: 10 футов/уровень
Компоненты: В, С, М
Длительность: Особая
Время Произнесения: 2
Область Воздействия: 1 человек
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Это заклинание позволяет магу наслать на жертву кошмарные сны. Данное заклятье можно произнести в любой момент, но действовать оно начнет только после того, как жертва заклинание заснет. В момент произнесения заклинания, Мастеру следует тайно сделать спас-бросок для жертвы. Если спас-бросок провален, то в следующий раз, когда она погружается в сон, на жертву

обрушиваются ужасные кошмары. Точная природа этих кошмаров зависит от подсознательных страхов существа.

Жертва кошмаров просыпается в холодном поту, задыхаясь и царапая свое лицо. Она не может детально описать свои кошмары, помня только о смутном, невыразимом ужасе. Эти кошмары приходят каждую ночь, и так до тех пор, пока заклинание не будет снято; для этого достаточно произнести заклинание *снятия проклятья*. В случае использования заклинания *определение магии*, вокруг жертвы загорится аура зачарования.

После первого кошмара, персонаж автоматически проваливает все броски страха и ужаса до тех пор, пока заклинание не будет разрушено. В любом из случаев, на героя будет обрушиваться "воспоминание" о кошмаре. Жертва убеждается в том, что кошмар предсказывал сцену, вызывающую бросок, и что за ней последует нечто ужасное.

Материальным компонентом этого заклинания является пучок волос из гривы черной лошади. Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Дождь Ужаса (Оглашения)

Уровень: 4
Расстояние: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час + 1 оборот/уровень
Время Произнесения: 4
Область Воздействия: диаметром 1 миля
Спас-бросок: Нет

Это заклинание вызывает ураганный ливень, который возникает в течение следующего оборота. Если над местом вызова уже нависли дождевые тучи, то заклинание начинает действовать незамедлительно. Это заклятье действует в течение одного часа плюс один оборот на уровень заклинателя, а область его воздействия в диаметре равна миле.

Заклинатель может выбрать различные формы дождя в пределах, установленных в Таблице 31. Живые существа, которые падают вниз, выживают с вероятностью 50%. Таким образом, после дождя из жаб, половина этих земноводных выживет, и будет прыгать вокруг героев, тогда как другая половина погибнет при падении. Тем не менее, ни одно из этих существ не может нанести вред другим живым существам.

Таблица 31: Последствия Дождя Ужаса

Уровень мага	**Вид дождя**
7-8	Черная, вонючая вода
9-10	Зола и угли
11-12	Испаряющаяся кровь
13-14	Лягушки или жабы
15-16	Мертвые летучие мыши

17-18	Змеи
19+	Пауки

Волшебник может вызывать виды дождя, которые доступны его уровню или нижестоящие. Таким образом, маг 10-ого уровня сможет вызвать дождь, состоящий из грязной воды или золы и углей.

Подавление Ликантропии (Изменения)

Обратимое
Уровень: 4
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 3 раунда/уровень
Время Произнесения: 2
Область Воздействия: 1 оборотень
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Это заклинание позволяет оборотням обрести временную отсрочку от их проклятья или же выступить в роле эффективного тактического оружия, действенного против любой разновидности оборотней. Большая часть ликантропов гораздо слабее в своей гуманоидной форме. Таким образом, это заклятье может послужить для оборотня, как благословением, так и проклятьем.

В случае удачного использования, это заклинание возвращает оборотня в человеческий облик. Существо сохраняет все силы и иммунитеты, которые дарует ему его человеческая форма, но лишается способности изменять облик до завершения действия этого заклинания.

Страда фон Заровича интересует обратная версия этого заклинания, *усиление ликантропии*, как его первоначальная форма. С его помощью он может заставлять оборотней переходить в их звериный облик или форму человека-зверя. Оборотни, ставшие объектом этого заклинания, чаще всего подчиняются звериным инстинктам, которые побеждают их человеческую природу в этом облике. Тем не менее, это заклинание не действует на обычных людей. Материальным компонентом этого заклинания является побег вольфсбана. Произнесение заклинания усиление ликантропии требует проверки сил Равенлофта.

Притворная Нежить (Некромантия)

Уровень: 5
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 оборот + 1 раунд/уровень
Время Произнесения: 4
Область Воздействия: Существо, к которому прикасаются
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю или любому желающему этого существу притвориться зомби. Существо выглядит нежитью, может не дышать и не испытывает боли или эмоций. Оно также получает иммунитет к параличу, яду и

атакам, вытягивающим жизненную энергию. Если во время действия этого заклинания человек был отравлен, то яд начнет действовать сразу же после того, как заклинание утратит свою силу. Яды, которые воздействовали на существо до произнесения заклинания, но никак не проявляли себя, временно перестанут действовать, но вновь обретут свою силу после истечения срока действия заклинания. Кроме того, иммунитет к боли не защищает объект заклинания от урона; он продолжает терять хит-поинты, как и обычно. Заклинания, воздействующие на нежить, не влияют на существо, за исключением тех, которые могут открыть его истинную природу.

Тело персонажа напоминает оживший труп: его кожа и плоть изменяют свой цвет и усыхают, превращая героя в живой скелет; при этом, его одежда не изменяется. Кроме того, его руки и ноги перестают сгибаться, придавая ему шаркающую походку. Он должен атаковать не как обычный игровой персонаж, но как настоящий зомби (смотрите Книгу Монстров).

Любое существо, наблюдающее за фальшивым зомби, считает его настоящим. Если ей не прикажут сделать этого, то настоящая нежить не будет атаковать обманщика. Тем не менее, если герой сделает что-то, что выходит за пределы обычных действий зомби, то каждый, кто наблюдает за ним, может предположить, что с ним что-то не так. Неигровые персонажи должны сделать бросок Мудрости, чтобы определить, удалось ли им разгадать обман.

Материальными компонентами этого заклинания являются кусочек кости и немного могильной земли. Произнесение этого заклинания требует проверки сил.

Якорь Души (Очарование/Чары)

Уровень: 5
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: Постоянное
Время Произнесения: 5
Область Воздействия: Существо, к которому прикасаются
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Это заклинание привязывает жизненную силу жертвы к определенному строению – зданию, особняку, замку и т.д. В результате этого, жертва не может покинуть это место до тех пор, пока заклинание не будет снято. Этого можно добиться с помощью обычного заклинания *снятие проклятья* или *развеивание магии*. Владелец здания также может освободить жертву от этого заклинания, просто разрешив ей уйти. (Владелец может быть очарован или принужден к этому каким-либо другим способом).

Накладываемый якорь должен иметь определенные границы. Древесная роща в глуши не имеет четко определенных границ и, в результате этого, является неподходящим местом для наложения якоря души. Мастеру следует позаботиться о том, чтобы границы, хорошо известные и магу и объекту заклинания, подходили для этой цели.

Пагубная Смесь Страда (Некромантия)

Уровень: 5
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: Постоянное
Время Произнесения: 5
Область Воздействия: Соединяемые существа
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет некроманту создать неживого, големоподобного монстра, состоящего из мертвых тел, количество которых не должно превышать три. Он может использовать любые части тел мертвых животных, людей и гуманоидов, но только до тех пор, пока их размер не отличается больше, чем на одну категорию размера. К примеру, некромант может связать собаку и эльфа, так как размер первого существа относится к категории S, а второго – к M. Тем не менее, он не смог бы соединиться домашнего кота и эльфа, так как размеры кота относятся к категории T, и отличаются больше, чем на одну категорию размера от эльфа. Также ему бы не удалось объединить тела собаки, эльфа и огра, так как их размеры относятся категориям S, M, и L соответственно. К тому же, ни одно из объединяемых существ не должно иметь больше 5 Хит Дайсов.

Преимущества объединения в том, что заклинатель может использовать различные атрибуты первоначальных существ, свойственные только им, хотя Интеллект созданного монстра никогда не сможет быть больше звериного. Большая часть атрибутов связана с определенной частью тела существа, которую необходимо использовать во время соединения. Необходимо взять как минимум по одному атрибуту от каждого существа, принимающего участие в заклинании. Созданный монстр всегда будет верно служить своему создателю.

Возникшее существо получает от первоначальных существ четыре показателя: Хат Дайс, Класс Защиты, норму движения и количество атак. Хит Дайс монстра определяет его THAC0, спас-броски и сопротивление к попыткам изгнания. Заклинатель может вывести норму движения монстра из норм движения использованных существ, но он может выбрать только одну норму движения для определенной среды (бег, плавание, полет, передвижение в земле и т.д.).

Магу следует взять количество атак, производимых в раунд, от одного существа, но он может наделить свое создание формами атак всех и каждого из существ, использованных при создании. У созданного существа очень часто оказывается больше возможных форм атак, чем самих атак, которые оно может провести в течение раунда. Конечно же, необходимая для определенной формы атаки часть тела должна присутствовать в соединении. Существо может сохранить большую часть атак первоначальных существ, включая отравление, парализацию, использование паутины и разящее дыхание.

Магические или ментальные силы не могут существовать после преображения существа в нежить. К этой категории также относится атака взглядом, произнесение заклинаний, магическая сопротивляемость, иммунитет к обычному оружию, заклинательные способности, заражающий укус оборотня и

т.д. Тем не менее, за каждое существо в связи, которое обладало магическими или ментальными способностями, созданное существо получает одну особую способность нежити.

Эти силы являются кумулятивными и предоставляются в следующем порядке:

Для нанесения урона необходимо оружие +1 или лучшее
Поглощение жизненной энергии (один уровень) с помощью прикосновения
10% магическая сопротивляемость

Заклинатель должен связать поглощение уровней с одной из форм атаки, например когтями в последовательности коготь/коготь/укус, Заметьте, что только связь трех существ, которые обладали магическими или ментальными способностями, может создать монстра с магической сопротивляемостью. Среди классов игровых персонажей, только заклинатели и психоники считаются обладающими особыми способностями, пригодными для этой цели. Все остальные классы, которые могут произносить заклинания на более высоких уровнях, такие как рэйнджеры и барды, не подходят.

Одной из самых любимых связей Страда является смесь вервольфа, большого паука и гаргульи. Этот злобный маг использует воздушную норму передвижения гаргульи и наземную норму паука (Даже при том, что вервольф быстрее, Страд может присоединить к телу ноги только одного существа, и, избрав вервольфа, лишится возможности передвигаться по паутине). Хит Дайс существа берется от вервольфа, и равняется 4+3. Класс Защиты, равный 5, обеспечивает гаргулья, так же, как и количество атак (4). Существо также получает зубы вервольфа, яд паука и его способность плести паутину.

Из-за того, что гаргулья и вервольф обладают магическими способностями, созданное существо обладает первыми двумя способностями нежити: иммунитетом к обычному оружию и атаку с помощью рогов, которая высасывает жизненную энергию жертв. С виду, плод заклинания имеет паучьи ноги, тело и голову вервольфа, руки и крылья гаргульи.

Смесь Вервольфа/Паука/Гаргульи: AC 5; MV 6, Fl 15(C), Wb 15; THAC0 15; #AT 4 (коготь/коготь/укус/рог); Dmg 1d3/1d3/2d4/1d4; HD 4+3; SA отравляющий укус, паутины, поглощение энергии; SD для нанесения урона необходимо магическое оружие; SZ M; ML Особая; Int Низкий; AL CE; XP 3,000.

Материальным компонентом этого заклинания является щепотка растолченной кости допплегангера. Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Туманный Призыв (Изменения, Оглашения)

Уровень: 7
Расстояние: 1 миля/уровень
Компоненты: B, C
Длительность: 1 оборот/уровень
Время Произнесения: 7 раундов
Область Воздействия: 30-футовый радиус

Спас-бросок: Нет

Это заклинание требует, чтобы для его произнесения был выстроен портал – дверной проем или каменная арка. Его ширина должна быть, как минимум три фута, но не больше чем тридцать. Материалы, необходимые для строительства, стоят три тысячи золотых монет, и вся работа занимает шесть месяцев, причем всем этим должен заниматься маг. После завершения строительства, портал выглядит, как обычная арка, причем то, будет ли она украшена или нет, зависит только от желаний мага.

Во время произнесения этого заклинания, маг представляет себе хорошо известное место в пределах воздействия заклинания и в границах одного с ним домена. Заклинатель так же должен находиться в радиусе тридцати футов от портала. В течение следующих семи раундов, призрачный туман появляется в представляемом месте и в портале. Как только туман возник, концентрация мага может быть прервана. Он может развеять наложенное заклинание в любой момент, но не может изменить конечную точку портала. Туман является магическим и обладает аурой изменений и оглашений, но с виду он неотличим от обычного тумана.

Любое существо, ступающее в туманы, проходит через них сквозь портал, хотя многие из тех, кто видели, как формировался портал, вряд ли захотят пройти через него. Если маг призывает туман на персонажей, которые уже стоят там, то у них есть 7 раундов для побега. Если герои спят или не могут двигаться, то туманы переносят их через портал.

Граф Страд фон Зарович установил в какой-то части своего замка туманный портал, но его местонахождение неизвестно. Те, кого он приглашает в свой замок, редко возвращаются обратно.

Ужасное воссоединение Страда (Некромантия)

Обратимое
Уровень: 7
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: 2 раунда/уровень
Время Произнесения: 7
Область Воздействия: 1 существо
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания и особое

Это заклинание является обратной версией ужасного воссоединения Кровавого Камня. Изначально, заклинание позволяло магу перенести его разум в тело мертвого монстра. Это заклинание дает возможность нежити, например вампиру или личу, проникнуть в тело живого существа. Так как Страд фон Зарович является вампиром, это заклятье гораздо более полезно для него, чем первоначальное заклинание Кровавого Камня.

Маг должен направить это заклинание на живое существо. Объект, не являющийся человеком или получеловеком, получает положительный модификатор +2 к спас-броску против заклинания. Если спас-бросок успешен,

то мертвый маг вынужден возвратиться в свое тело. При этом не делается бросок потрясения (system shock roll). Если спас-бросок объекта провален, то разум мертвеца переносится в живое тело.

Находясь в теле объекта, маг может использовать все особые способности жертвы за исключением запомненный ею заклинаний. Тем временем, мертвое тело волшебника остается безжизненным и уязвимым для всевозможных атак. Находясь в теле объекта, колдун может путешествовать на любые расстояния до тех пор, пока он остается в том же домене, что и его настоящее тело.

Оказавшись в теле жертвы, мертвый маг начинает заполнять её разум отвратительными мыслями. В начале каждого часа воссоединения, смертный должен сделать бросок безумия. Провал означает, что разум мертвеца превозмог разум живого существа. После этого новые броски уже не делаются, и нежить может управлять телом смертного без каких-либо проблем до конца действия заклинания. Удачный бросок безумия указывает на то, что мертвый волшебник должен сделать спас-бросок против смертельной магии, чтобы удержаться в теле жертвы. Если и этот бросок успешен, то ментальная битва продолжается. В случае провала, мозг мертвеца покидает живое тело, и объект заклинания вновь обретает контроль над ним. Тем не менее, существо, изгнавшее из своего тела мертвого колдуна, должно сделать бросок ужаса.

Одной из интересных сторон ужасного воссоединения Страда является то, что во время пребывании в теле смертного, заклинатель может делать то, что недоступно ему в теле мертвеца. К примеру, маг-вампир может ходить под светом солнца и видеть свое отражение в зеркале. Для Страда это заклинание открывает очень многообещающие возможности. Конечно же, во время пребывания в её теле темного владыки, жертва напоминает безумного лунатика, но Страда не беспокоит эта незначительная деталь.

Связывающее Проклятие Аллисандро (Изменения, Некромантия)

Уровень: 9
Расстояние: Особое
Компоненты: В, С, М
Длительность: Постоянное
Время Произнесения: 3 часа
Область Воздействия: 1 существо
Спас-бросок: Нет

Во многих отношениях, это заклинание напоминает улучшенную версию заклинания *долговременность*, за исключением того, что оно было специально создано для наложения проклятий. Оно позволяет магу наложить на существо обычно временно проклятье, а потом сделать его постоянным.

Заклинание не имеет ограничений по дальности, но не может воздействовать на существо, находящееся за пределами домена, в котором оно произносится. Если маг произносит его за пределами Равенлофта, то объект заклятья может находиться в любой точке текущего плана. Тем не менее, умелый волшебник может заблокировать это заклинание.

Это заклинание может использоваться вместе с другими заклинаниями, такими как *антимагическая оболочка, лепет, наложение проклятья, когти амбер халка, сокрытие языков, инфекция (contagion), емоции, ослабление, увеличение, притворная смерть, притворная нежить, кулак камня (fist of stone), неутолимая жажда (insatiable thirst), раздражение, левитация, ослабление сопротивляемости (lower resistance), огненный кулак Малек-Кета, непрекращающиеся кошмары, непреодолимый танец Отто, уменьшение, совет, истерика Таши и невезение.* Маг должен произнести соответствующее заклинание во время наложения связывающего проклятья Аллисандро. Ни одно из этих заклинаний не наносит жертве вреда, так как они просто становятся частью его. К примеру, непреодолимый танец Отто не будет вызывать усталости или не давать персонажу спать (хотя жертва будет выглядеть очень странно, танцуя во сне). Огненный кулак Малек-Кета не будет обжигать кулак героя, но нанесет ожог, если он попытается почесаться.

Снять это заклинание очень сложно. *Ограниченное желание* снимет его воздействие на один день за каждый уровень мага. Только полное *желание* может развеять связывающее проклятье Аллисандро.

Для того чтобы наложить данное заклинание, волшебнику необходима часть тела жертвы. Это может быть клочок волос или обрезки ногтей с пальцев ноги или руки. Это заклинание довольно длительно и запутано, в результате чего для его произнесения необходимо три часа величественных ритуалов и церемоний. Магу необходимо, как минимум, двое помощников, которые должны помогать ему, плести темную магию. Ни один из них не должен находиться под какой-либо формой принуждения (например, угрозы или магическое очарование) и оба должны хорошо понимать, чем они занимаются. Тем не менее, эти люди не обязательно должны быть заклинателями.

В конце произнесения, маг должен бросить материальные компоненты заклинания в жаровню с горячими углями, которые исчезают в вспышке слабого света и клубящемся облаке пара с отвратительным запахом. В этот момент, заклинатель передает заклинанию часть своей жизненной силы, навсегда теряя дин пункт Телосложения.

Это ужасное заклинание было создано Вистани Аллисандро Тселиковым несколько сотен лет назад. Когда его племя узнало о том, что он занялся постижением темных тайн некромантии и пытается овладеть зловещей магией, они изгнали его. В конце концов, этот одиноки и сломленный скиталец стал одним из дарклингов Равенлофта (смотрите Сборники Монстров Равенлофта I & II). В изоляции он вновь вернулся к исследованиям, которые его заставили прекратить. В конце концов, он создал это заклинание для того, чтобы отомстить Вистани за свою обиду.

Произнесение этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Лабиринты Разума

Перевод: Ника Бельская

Умелый психоник, оказавшийся в Равенлофте, может обнаружить, что его разум стал худшим из всех возможных врагов. Как и заклинания, с магическими предметами, психонические силы в Земле Туманов не всегда оказываются тем, чем кажутся на первый взгляд. Демиплан Ужаса изменяет и искажает все, что соприкасается с ним, и потому даже темные глубины разума становятся опасными.
Мастеру следует помнить, что странствующий психоник является не единственным обитателем этого зловещего места, который может проникать в разумы других. Глубоко под горами Блуетспура, свиваются и крепнут силы иллитидов, а в домене Даймонлю, мастер гипноза сражается с могучим, лишенным тела разумом за власть над загипнотизированным населением. Во всей Земле Туманов безумие и сумасшедшие мысли столь же могучи, как и сами Туманы.

Опечатки и Исправления

Следующий раздел исправляет ошибки, допущенные при первом издании Книги Психоника. Второе и последующие издания этого приложения содержат верную информацию.

Психокинетические дисциплины

Следующие психокинетические посвящения не требуют телекинеза, как преквизита: оживить тень, управление светом, контролирование звука, молекулярное смятение (molecular agitation), смягчение (soften), и телекинез. Все остальные психокинетические посвящения и науки должны иметь телекинез в качестве преквизита.

Телепатические дисциплины

Телепатические защитные способности (*крепость интеллекта, пустой разум, мысленный щит, башня железной воли, ментальный барьер*) не имеют преквизитов. Все ссылки на преквизиты для этих наук и посвящений должны игнорироваться. Персонажу не требуется доступ к телепатическим дисциплинам, чтобы изучать защитные способности.
Наука *связь разумов* (mindlink) не является преквизитом для следующих телепатических посвящений: *эмпатия (empathy), чтение мыслей, ESP, проникновение в сущность (identity penetration), распознавание реинкарнаций, психическая маскировка (psychic impersonation), и перенос мыслей (send thoughts). Связь разумов* никогда не требовалась для *выброса (ejection), сокрытия мыслей, контакта, определения жизни, засова разума (mind bar) псионного взрыва, пси-посланника*. *Связь разумов* является преквизитом для всех остальных телепатических наук и посвящений.

Психический удар должен быть посвящением, а *псионный взрыв* – наукой. Все ссылки на силу "*телепат*" (или преквизит) следует заменить наукой *связь разумов*. На странице 75 пропущено заглавия для науки связь судеб.
Эго-кнут и *мысленный укол* требуют в качестве преквизита *контакт*.

Список монстров-псиоников

Ссылки на силу "*рост*", которой обладают кроты разумов (brain mole) следует заменить на *поглощение психики* (psychic drain). Кроме того, "*разум*" – это телепатическое посвящение, а не метапсионическое.
Ссылки на силу "*рост*", которой обладают пожиратели интеллекта (intellect devourer) следует изменить на *поглощение психики*. Кроме того, эктоплазматическая форма является посвящением, а не наукой.

Псионики и нежить

Нежить представляет в Равенлофте большую опасность, чем в других мирах, особенно для псиоников. Связь Демиплана с Планом Негативной Энергии гораздо прочнее, чем в мирах Основного Материального Плана, и потому тот, кто осмелится заглянуть в разум живого мертвеца, столкнется со столь ужасающими мыслями, что разум смертного будет поглощен ими.

В большинстве случае, любая ссылка на нежить в этой главе будет относиться к мертвецам, обладающим собственной волей, если, конечно же, в тексте не указано прямо противоположное. Технически, это относится к тем монстрам, которые обладают хотя бы низким Интеллектом (5 и выше); в случае сомнений, Мастеру следует обратиться к соответствующему разделу в Книге Монстров или другому источнику. Даже если им управляет другое существо, нежить может рассматриваться, как обладающая собственной волей. Подобный раб “сохраняет свою волю” в отношении того, кто пытается заглянуть в его разум, если, конечно же, его господин не отдал ему особые приказы, касающиеся того, о чем подчиненный должен думать, а о чем он не должен думать в подобных обстоятельствах.

В Равенлофте, мертвые существа могут скрыться под щитом фальшивых мыслей, которые невозможно будет отличить от реальных, даже если псионик использует чтение мыслей или подобную ему силу. Тем не менее, это осознанные действия, а не автоматические. Мертвое существо должно сознательно принять решение создать искусственные мысли, что обычно становится результатом возможной опасности наблюдения. Этот обман не требует от существа каких-либо действий, или еще чего-то, что может помешать ему. Более того, монстр может точно определить, какие именно мысли и эмоции он будет создавать. В большинстве случаев, нежить будет испускать эмоции, которые понятны ей, например злобу, ненависть, зависть и так далее. Более интеллектуальные существа могут проецировать позитивные эмоции, такие как любовь или дружба, хотя и считая их отвратительными.

В Равенлофте, нежить имунна к большинству сил, которые управляют разумом или воздействует на него, включая большое количество сил в телепатических дисциплинах. К сожалению, это не значит, что ожившие мертвецы не могут

использовать психонику или иметь телепатически силы. Психический вампир, способный использовать телепатические дисциплины, является воистину страшным противником!

Измененные науки и посвящения

В таблице 32 приведены психонические силы из Книги Психоника, которые были изменены Темными Силами Равенлофта или требуют некоторых объяснений, относительно их действия на Демиплане. Если в таблице не указана некая наука или посвящение, то это значит, что она функционирует как обычно. Иногда, результат воздействия психонических сил изменяется, если в результате броска выпало число 20; все подобные изменения будут описаны на следующих страницах. Как и в случае с большинством коварных особенностей Равенлофта, психоники не будут ничего подозревать до тех пор, пока последствия воздействия Демиплана Ужаса не болезненно очевидными.

Таблица 32: Измененные Психонические Силы

Науки ясновиденья	Поглощение Жизни*	Доминирование*
Изучение Ауры	Метаморфоз	Массовое Доминирование
Яснослышанье	Теневой Облик*	Связь Разумов
Ясновиденье	**Психометаболические посвящения**	Стирание Разумов
Чтение Объекта	Абсорбирование болезни	Зонд
Предчувствие	Старение*	**Телепатические Посвящения**
Чувство исторических событий	Разложение	Контакт
Посвящения Ясновиденья	Регулировка клеток	Чтение Мыслей
Чувство опасности	Удвоенная боль*	Проникновение в сущность
Знание места	**Психопортивные науки**	Причинение боли*
Ощущение яда	Высылка	Определение жизни
Радиальная навигация	Условный переход	Распознавание лжи
Чувство духов	Вызов планарного существа	**Метапсионические науки**
Психокинетические посвящения	Телепортация	Видение
Оживление Объекта	Телепортация существа	Изменение Ауры
Оживление Тени	**Психопортивные посвящения**	Психическая хирургия
Контроль Тела*	Астральная проекция	Ультравзрыв
Психометаболические науки	Дверь измерений	**Метапсионистические посвящения**
Близость к животным	Проход по измерениям	Поглощение психики*
Поле Смерти*	Условный телепорт	Ретроспекция
Сдерживание Энергии	**Телепатические Науки**	Выдергивание

* Требуют проверки сил Равенлофта

Пять основных изменений происходят с психическими силами в Демиплане Ужаса:
1. Все, что было вызвано или перенесено в Равенлофт с помощью психоники, не возвращается назад автоматически. Так многие существа с Внешних Планов знают это, они могут очень сильно разозлиться на персонажа, который призвал их.
2. Из-за того, что Туманы ослабляют гадания, психоники не могут определять, являются ли существа и люди добрыми или злыми. Они могут определить только закон или хаос.
3. Если психоник использует свои силы для злых целей (или использует зловещие силы), он должен сделать проверку сил. Большая часть некромантических и высасывающих энергию сил попадают в эту категорию.
4. Любые силы, которые связаны с живыми мертвецами или некромантией (которые помогают или создают нежить, а не препятствуют ей) функционируют в Равенлофте еще лучше.
5. Силы владыки домена всегда превосходят силы психоника.

Ясновидение

Темные, клубящиеся Туманы Равенлофта, затмевают возможность видеть истину. Заклинания школы гадания становятся слабее, и ничто не пугает сильнее, чем неизвестность. В Равенлофте, зло всегда узнается слишком поздно.

Эти правила также относятся к наукам и посвящениям дисциплины ясновидения. Большая часть сверхъестественных существ умело скрывает свои злые мысли от тех, кто может заглянуть в их разумы. Демиплан Ужаса наделил их способностью скрываться за маской лжи.

Всего лишь один беглый взгляд в глубины воистину злобного мозга может лишить нарушителя разума. Когда весь ужас зла этого существа становится явным, смертный разум может не суметь противостоять шоку. Существо всегда может допустить установление прямого ментального контакта, и некоторые поистине злобные порождения ночи специально устанавливают его, чтобы ужаснуть наблюдателя. Любое проникновение в злой разум требует броска ужаса (с модификаторами, зависящими от степени его злобности). Еще более ужасными являются существа, которые по своей воле открывают свои темные мысли, направляя их в разум психоника. Тот, кто осмелится заглянуть в мозг такого существа, должен сделать бросок безумия.

Науки

Изучение Ауры: Эта сила не может указать, является ли мировозрение персонажа добрым или злым. Истинное зло персонажа или существа, оказавшегося в Равенлофте, остается скрытым. Подобно заклинанию *определение мировозрения*, эта сила определяет только хаотичную или законную направленность.

Яснослышание: Призрачно-белое, прозрачное ухо возникает в том месте, которое псионик старается прослушать. Оно является точным подобием уха псионика, включая любые драгоценности, вдетые в него. Большая часть ушей неотличима друг от друга, за исключением напоминающих эльфийские, которые невозможно спутать с другими. Это ухо видят все существа, находящиеся в данном месте, если, конечно же, они смотрят в его направлении. Ничего не подозревающий персонаж может посчитать это ухо проявлением сверхъестественной силы, в результате чего может понадобиться бросок страха (с положительным модификатором +2). Персонаж не может использовать это ухо, чтобы услышать разговоры, ведущиеся по ту сторону границы домена.

Основанные на звуке атаки могут воздействовать на псионика через ухо. К примеру, если в присутствии уха завыл вольфвер, то псионик должен сделать спас-бросок против заклинания или впасть в летаргический сон (смотрите Книгу Монстров). Псионик иммунен ко всем остальным физическим магическим и психоническим атакам, направленным на него через ухо.

Результат равен показателю силы – Призрачное ухо не возникает.
20 – Вся голова псионика летит подобно отделенной от тела конечности, что требует броска ужаса (без положительных модификаторов). Её черты достаточно отчетливы, чтобы персонажа можно было узнать позже.

Ясновидение: Подобно яснослышанию, эта сила вызывает на то место, в которое была направлена сила, призрачный, но видимый глаз. Если наблюдающий за этим персонаж принимает его за призрака или другого духа, то ему необходимо сделать бросок страха. Цвет глаза напоминает один из бледных оттенков воды.

Присутствие глаза делает псионика уязвимым к атакам, проведенным с помощью взгляда. К примеру, вампир может очаровать псионика, встретившись глазами с призрачным глазом. Псионик иммунен ко всем остальным физическим магическим и психоническим атакам, направленным на него через глаз.

Результат равен показателю силы – Призрачный глаз не возникает.
20 – Вся голова псионика летит подобно отделенной от тела конечности, что требует броска ужаса (без положительных модификаторов). Её черты достаточно отчетливы, чтобы персонажа можно было узнать позже.

Чтение Объекта: Персонаж не может считывать добрые или злые мировозрения с помощью этой силы. Определяя расу предыдущего владельца, помните, что "нежить" – это не раса, а состояние. При исследовании Тома Страда, эта сила покажет, что её владелец человек, но не скажет, что он является одним из самых смертоносных вампиров Демиплана. Подобно этому, саван, который носил стонущий дух (баньши) покажет только эманации существа, которое является женщиной-эльфийкой.

Результат равен показателю силы – Псионик автоматически получает всю возможную информацию, за исключением доброй/злой ориентации владельца.

20 – Предмет завладевает вниманием психоника и заставляет его оберегать себя до тех пор, пока он не сможет попытаться вновь прочитать его.

Предчувствие: Равенлофт крепко держится за свои секреты, разделяя их всего лишь с несколькими избранными. Никто не может поднять вуаль над будущим в Земле Туманов, за исключением Вистани. В случае с этой психической силой, самая могучая предсказательница Вистани в этом же домене мгновенно узнает о том, что джорджио (не-Вистани) пытается увидеть будущее. Более того, она пытается навязать ему фальшивые видения, если проверка показателя силы проваливается (психической). Вистана не всегда прибегает к подобным методам, но, в любом случает, психоник не может отличить лживое видение от истинного.

Результат равен показателю силы – Видение не появляется, но и Вистани не узнают об использовании силы.
20 – Персонаж видит собственную ужасную смерть или гибель любимого человека. Это видение требует броска ужаса.

Чувство Исторических Событий: Действие этой науки не изменяется в Равенлофте.

Результат равен показателю силы – Персонаж получает необычайно ясное понимание каждого события.
20 – Злобный дух (не обязательно призрак) появляется и нападает на психоника. Вид духа зависит от объекта, домена и Мастера.

Посвящения

Чувство опасности: Эта сила в Равенлофте функционирует слишком хорошо. Темные Силы с радостью дают персонажу возможность ощутить всю ужасающую опасность, которая окружает его. Персонаж испытывает чувство покалывания, когда любое существо в одном с ним домене думает о том, как навредить герою (даже если оно не представляет немедленной угрозы), когда персонаж подвергается проверке сил Равенлофта, пересекает границу домена или погружается в Туманы Равенлофта. Другими словами, он испытывает покалывание практически постоянно.

Результат равен показателю силы – Психоник узнает, на каком расстоянии от него находится опасность.
20 – Психоник постоянно ощущает опасность, даже если никто не замышляет причинить ему вред.

Знание Местности: Это посвящение, функционирует, как и обычно, хотя персонаж никогда не узнает, что он оказался в Демиплане. Оно также не может предоставить герою большее количество информации, чем название домена. Тем не менее, оно может предоставиьт более незначительную информацию, например название города, региона или здания.

Результат равен показателю силы – Психоник узнает, что он находится в Демиплане Ужаса и свое текущее местонахождение.

20 – Вопрос "Где я?" возникает в разуме владыки домена. Владыка может ответить так, как пожелает, или не отвечать вообще. Если он решает ответить на вопрос, то психоник не может отличить этот ответ от обычного.

Ощущение Яда: В большинстве доменов, эта сила действует так, как обычно. Тем не менее, в домене Борки она не может определить ядовитую природу здешней еды и воды.

Радиальная Навигация: Это посвящение функционирует так, как это описано в Книге Психоника, за исключением того, что персонаж не может сконцентрироваться на точке, находящейся за границами домена.

Чувство духов: Понятие "дух" не включает в себя нежить, обладающую материальным телом. Это значит, что с помощью этой силы невозможно почувствовать таких мертвецов, как зомби, умертвия, вампиры и ревенанты, тогда как призраки, фантомы, баньши и другие, подобные им, могут быть замечены. Хотя ревенанты в Книге Психоника были внесены в список определяемых существ, эта сила не распространяется на них в Равенлофта (так как они имеют физическое тело).

В Равенлофте, у духов гораздо более сильная аура, что дает психоникам возможность ощущать их на более обширных расстояниях. Присутствие духа в радиусе 60 ярдов от психоника насторожит его. Тем не менее, если у него не найдется времени поработать с этой силой, то психоник так и не узнает об увеличенной дальности действия силы. Если доменом правит призрачное существо, то психоник, использующий эту силу, постоянно будет чувствовать "близкого" духа. Это отражает проникающее повсюду влияние владык доменов.

Результат равен показателю силы – Психоник узнает, на каком расстоянии от него находится дух, но не знает, в каком именно направлении.
20 – Дух узнает о действиях психоника. Более того, дух сразу же узнает направление, в котором находится персонаж, но не расстояние до него.

Психокинез

Большая часть этих сил действует в Демиплане, как и во всех остальных мирах. Управление объектами с помощью разума обычно не привлекает внимание Темных Сил, и потому они не проявляют особого интереса к их использованию. Тем не менее, как и в случае с любым злым деянием в Земле Туманов, если персонаж использует психонику для злых целей, то проверка сил Равенлофта будет необходимой.

Науки

Все эти силы функционируют в Равенлофте нормально.

Посвящения

Оживление Объекта: Это посвящение действует в Равенлофте так, как и всегда.

Результат равен показателю силы – Оживленный предмет оказывается дружелюбным и кажется почти живым.
20 – Оживленный предмет автоматически оживает, превращаясь в обиталище аниматора, которые описаны в Томе Монстров Равенлофта III.

По возможности, аниматор сконцентрирует свое зловещее внимание на своем создателе, хотя он может и не спешить с этим. К примеру, оживленная кукла может попытаться занять свое место в сердце психоника, называя его "отцом" и действуя, подобно надежному товарищу до тех пор, пока не наступит время восстать против него.

Оживление Тени: Предусмотрительный психоник должен с огромной осторожностью наделять жизнью в Равенлофте все, что было создано из его тьмы, так как его же создание может потом преследовать его долгие годы, пока он не погибнет.

Результат равен показателю силы – Дальность увеличивается до 100 футов.
20 – Оживленная тень поглощает часть Демиплана, превращаясь в одноименного монстра, который пытается убить персонажа. Она повсюду следует за ним, скрываясь вдали от его глаз и ожидая возможности обрушиться на своего бывшего господина. Пока жив монстр, персонаж не отбрасывает тени. Любой обычный человек, заметивший отсутствие тени, может подумать о герое самое худшее.

Тень: THAC0 17; Dmg 1d4+ 1; AC 7; HD 3+ 3; MV 12; SA поглощает Силу; SD необходимо магическое оружие для нанесения урона; MR как нежить; SZ M; ML особая; XP 650.

Контроль Тела: Овладение телом другого существа по своей природе не является злым, но потенциальная возможность злоупотребления этой силой слишком велика. Если психоник использует управляемое им тело для совершения злых поступков или в эгоистичных целях, то игрок должен сделать проверку сил Равенлофта. Управление телом другого существа для его же защиты или чтобы задержать его, не давая атаковать других, не считается эгоистичным или злым. Использование этой силы для того, чтобы быстро и безболезненно положить конец существованию злого существа также не представляет опасности. Тем не менее, принуждение его танцевать на горячих углях, является злом. Мастер должен вынести свое решение, относительно того, как психоник использует захваченное тело.

Результат равен показателю силы – Психоник автоматически выигрывает психический поединок.
20 – Психоник испытывает частичный паралич руки или ноги на 1d10x10 минут.

Психопортация

Равенлофт бдительно следит за силой, позволяющей покидать его домены, и потому ни одна из этих сил не может перенести существо или объект через

границы домена. Из этого можно сделать еще один вывод: эти силы не могут перенести существо или предмет и из самого Демиплана.

Науки

Высылка: Псионик высылает воздействуемое существо в карманное измерение теней, расположенное в планарных границах Равенлофта. Это место, состоящее из гнетущей тьмы, не может быть освещено даже с помощью магии; такие посвящения, как *слышать звук*, работают нормально, но никакие формы инфравидения не могут проникнуть через чернильно-черную тьму. Так как это карманное измерение находится в пределах Равенлофта, все запутанные правила Демиплана продолжаю действовать.

Результат равен показателю силы – Изгнанное существо не может вернуться по своей воле; оно должно дождаться, пока ему не разрешат вернуться, или его не вернут другие. Псионик не должен тратить PSP, чтобы удерживать его в заточении.
20 – И жертва, и сам псионик оказываются в теневом карманном измерении. Жертва высылки возвращается, когда псионик перестает уплачивать единицы силы, необходимые для поддержания её пленения, но сам псионик должен найти другой способ, чтобы вернуться домой: телепортация, переход по измерения и т.д. После возвращения, персонаж оказывается в том же домене, который он покинул.

Условный переход: Эта сила просто не работает, но псионик сначала должен потратить 20 PSP, чтобы узнать это. Эта сила даже не поможет ему возвратиться из проваленной высылки.

Вызов планарного существа: Это заклинание действует как и обычно в том, что открывает портал на другой план и переносит необходимое псионику существо в Демиплан Ужаса. Тем не менее, из-за того, что существо не может вернуться домой, и персонаж не властен над ним после его прибытия, новоприбывший демон скорее всего набросится на псионика, если тот не будет готов к этому.

Телепортация: Это способность действует, подобно магическому заклинанию телепортации, которое описано в Девятой Главе. Телепортация никогда не может перенести псионика через границы домена. Любая попытка телепортироваться за пределы домена, просто перенесет героя на его границы.

Результат равен показателю силы – Стоимость в PSP суменьшается на 20% (округляется вверх).
20 – Попытка безуспешна.

Телепортация Существа: Эта наука имеет те же ограничения, что и обычная телепортация. Она не может перенести существо через границы домена. Любая попытка телепортировать за его пределы, просто отправит героя на границу домена.

Результат равен показателю силы – Стоимость в PSP уменьшается на 20% (округляется вверх).
20 – Телепортирующиеся существа сбиваются с толку. Они не могут читать заклинания и получают отрицательные модификаторы -4 ко всем своим броскам в течение 1d4 оборотов.

Посвящения

Астральная проекция: Эта сила не действует в Земле Туманов. Равенлофт не разрешает своим плененным игрушкам покинуть свои темницы так легко.

Дверь Измерений: Хотя Равенлофт не разрешает своим обитателям путешествовать по другим планам или измерениям, персонажи иногда могут достигнуть его внешних пределов. Психоник может использовать эту способность, чтобы войти в Эфирную Границу, но не в Глубокий Эфир. Эта сила дает ему возможность странствовать только вдоль Эфирной Границы или вдоль берегов Демиплана Теней.

Проход по измерениям: Эта сила действует, как обычно, за исключением одного: Психоник проходит через Демиплан Теней. Психоник может столкнуться с другими существами, заточенным в этом измерении, и существует 5% вероятность того, что он встретит высланное существо. Но даже тогда, существо может предпочесть не атаковать, или даже вступить в контакт с идущим по измерению психоником.

Результат равен показателю силы – Психоник получает положительный модификатор +2 к необходимому броску Мудрости.
20 – Ставший жертвой головокружения, персонаж не может ничего сделать в течение последующий трех раундов из-за ужасной тошноты.

Условный Телепорт: Это посвящение функционирует в Равенлофте, как и обычно, но со следующими изменениями. Психоник не может установить триггер для ситуаций, вызывающий броски страха или ужаса. Подобная попытка означала бы введение игровой механики в отыгрыш персонажа, а персонаж не может ничего знать о бросках страха и ужаса.

Тем не менее, психоник может точно определить триггер, например "когда я вижу вампира", что во многих случаях может послужить причиной броска страха или ужаса. Мастеру следует помнить, что триггер использует восприятие психоником окружающего мира. Если психоник не знает, что существо перед ним – вампир, тогда триггер не срабатывает.

Телепатия

Вся нежить Равенлофта, обладающая собственной волей, обладает коварной способностью скрывать свою злобную природу за маской невинных мыслей, которые никак не связаны с их истинными раздумьями. С помощью этой способности, зло скрывает свою истинную сущность до тех пор, пока оно не сможет обрушиться на беспомощного героя. Пока существо удерживает это

барьер, оно практически полностью неуязвимо к большинству телепатических наук и посвящений.

Большая часть нежити предпочитает скрывать свои мысли постоянно, но в любой момент они могут сбросить маску и открыть свою природу пытливому разуму. Погружение в глубины этого чуждого и злобного разума может швырнуть психоника в пучины безумия (смотрите Главу Шестую).

Вампиры являются особым исключением из этого правила. Когда вампир спит, он представляет собой всего лишь мертвое тело; у него нет разума, с которым можно связаться, и потому нет и щита лживых мыслей. Фактически, вампиры никогда не видят сны и не демонстрируют во сне какой-либо ментальной активности.

Науки

Доминирование: Эта наука функционирует в Равенлофте, как и обычно, но использующий её идет по тонкой грани между добром и злом. Соблазн быть жестоким или заставить подчиненное существо творить зло является огромным. Психоник, который использует эту силу для излишне эгоистичных, капризных или злых целей должен сделать проверку сил Равенлофта.

Результат равен показателю силы – Стоимость сохранения контроля уменьшается вдвое.
20 – Жертва узнает о том, что кто-то пытается завладеть её разумом.

Массовое Доминирование: То же самое, что и доминирование (выше).

Связь Разумов: Эта наука действует в Равенлофте, как обычно. Связь разумов никогда не требует бросков безумия, даже если существо является нежить или ужасающим монстром. Эта сила не погружает психоника в глубины разума этих существ.

Стирание Разумов: Эта сила может стереть воспоминания о неком ужасающем событии, тем самым, сняв последствия проваленного броска страха или ужаса. Одно успешное использование эффективно блокирует неприятное воспоминание и отменяет негативные последствия проваленного броска. Так как эта сила только скрывает воспоминания, но не уничтожает их, то психическая хирургия может высвободить их, вновь напоминая герою об ужасающем событии и требуя нового броска страха или ужаса. Использование этой науки не предотвращает потерю Интеллекта, Мудрости или уровней опыта, как в обычных случаях. Логично, что стирание разумов не является оптимальным методом для борьбы с последствиями проваленных бросков страха или ужаса.

Результат равен показателю силы – Жертва не получает спас-броска.
20 – Сила воздействует на психоника, а не на жертву.

Зонд: Эта сила может проникнуть через слой лживых мыслей, создаваемый разумной нежитью. Подобная нежить получает положительный спас-бросок,

равный половине её Хит Дайса, когда пытается защититься от воздействия зонда. К примеру, вампир (8+3 HD) получит положительный модификатор +4, пытаясь заблокировать проникновение зонда в его разум. Если психонику удается победить его противодействие, то ему открывается ужасная природа мертвого монстра, что требует броска безумия.

Результат равен показателю силы – Психоник может задавать по два вопроса в раунд.
20 – Жертва узнает о попытке зондирования. Нежить может разрешить психонику преуспеть в своих стараниях (результатом чего может стать бросок ужаса или безумия или ответить на вопрос так, как она желает сама. Психоник не знает, является ли ответ истинным или лживым (или что зонд был обнаружен).

Посвящения

Контакт: Это посвящение действует в Равенлофте, как обычно, и, кроме того, срабатывает в случае с нежитью. Тем не менее, оно не гарантирует того, что будет работать. Контакт не дает информации относительно разума существа, с которым связывается психоник. Психоник не может связаться со спящим вампиром, так как во время отдыха, он представляет собой лишь мертвое тело.

Стоимость поддержания контакта зависит от уровня/Хит Дайса цели. Лживые мысли, создаваемые неживыми существами, могут занизить их предполагаемый уровень; если вампир выдает себя за низкоуровневого человека, то он может также решить занизить свой уровень, с помощью своего мысленного щита. Любой психоник, который устанавливает контакт с вампиром, тратит меньшее количество PSP в раунд, даже если раскрывается его истинная природа. Таким образом, существо дает психонику небольшое преимущество в обмен на возможность и дальше скрывать свое присутствие. Тем не менее, многие мертвецы не утруждают себя изменением своего воображаемого уровня ради психоинка.

Жизненная классификация существа воздействует на вероятность успеха психоника. Нежить, ликантропы и подобные им, считаются монстрами, в случае с определением модификаторов. Гуманоиды не дают модификаторов, а отличие от таких монстров, как живые мертвецы или оборотни, накладывающие отрицательный модификатор -7. (Существа не могут изменить его). Тем не менее, так как игроки не будут делать бросок показателя силы, они, скорее всего, не узнают о существовании подобного модификатора. После нескольких неудачных попыток связаться с существом, они могут начать подозревать, что что-то не так; тем не менее, у них не будет точных доказательств, так как другие модификаторы (такие, как расстояние) могут также воздействовать на вероятность установления контакта.

Результат равен показателю силы – Контакт в течение 4 раундов удерживается без затраты PSP.
20 – Дальнейший контакт с этим разумом невозможен до тех пор, пока психоник не получит следующий уровень опыта.

Чтение Мыслей: Это посвящение работает в Равенлофте, как и обычно. Тем не менее, психоник воспринимает только фальшивый слой мыслей мертвых существ, если они, конечно же, сами не дают ему проникнуть за них. В этом случае, психоник должен сделать бросок безумия. Если он не понимает родной язык неживого существа, то он получает положительный модификатор +2 к броску.

Результат равен показателю силы – Первый раунд поддержания связи является бесплатным.
20 – Психоник чувствует страшную головную боль и получает отрицательный модификатор –1 ко всем броскам проверок телепатических сил в течение одного часа.

Проникновение в Сущность: Это посвящение действует в Равенлофте, как обычно. Проникновение в сущность является одной из немногих телепатических сил, которые воздействуют на нежить, но за это психонику приходится уплатить немалую цену. Психоник должен сделать бросок ужаса, если ему удается проникнуть в сущность мертвого существа.

Результат равен показателю силы – Никакого дополнительного воздействия.
20 – До тех пор, пока психоник не получит следующий уровень опыта, он не может проникнуть в разум данного существа.

Причинение Боли: Использование этой силы для того, чтобы пытать в Равенлофте какое-то существо, требует проверки сил.

Определение Жизни: Обычно, это посвящение не обнаруживает нежить. Тем не менее, в Равенлофте мертвые должны сделать спас-бросок против магии смерти, когда эта сила использована на них. В случае успеха, подвергнувшаяся воздействию сил нежить кажется живым, гуманоидным существом. Мертвые монстры могут намеренно проваливать спас-броски, если они подозревают, что психоник ищет их; в этом случае, они останутся незамеченными.

Результат равен показателю силы – Психоник тотчас замечает все, что находится в радиусе ста футов во всех направлениях. Нежить не может сделать спас-бросок, чтобы использовать определение жизни в своих целях.
20 – Телепат обнаруживает 1d6 существ, которых на самом деле нет. Разумная нежить кажется живым созданием, если она хочет этого.

Распознавание Лжи: Равенлофт окружает своих любимых порождений вуалью тайны. Нежить всегда кажется правдивой, даже если очевидно, что она лжет. Эта психоническая сила не может определить истинность сказанного.

Результат равен показателю силы – Психоник распознает ложь, даже если говорящий верит в то, что говорит. Если его целью является нежить, то психоник может определить только то, что существо верит или нет в сказанное им же.
20 – Психоник не может эффективно использовать это посвящение против цели в течение 1d6 дней.

Метапсионика

Большая часть сил этой дисциплины функционирует в Равенлофте, как и обычно. Психические силы, которые воздействуют на другие психонные силы, нечасто привлекают внимание Темных Сил.

Науки

Видение: Видение пытается проникнуть за полог, скрывающий будущее. В Равенлофте, эта способность полностью сосредоточена в руках Вистани, и потому самая могучая предсказательница этого народа, находящаяся в домене, сразу же узнает о присутствии психоника. Она может решить ответить ему и дать любой ответ, который пожелает.

Результат равен показателю силы – Наука работает, как и обычно, предоставляя психонику истинную оценку ситуации. Вистани не знают об этой попытке.
20 – Психоник не может использовать эту науку в течение 1d4 дней.

Изменение Ауры: Эта наука действует в Равенлофте, как и в обычном мире. Тем не менее, некоторые могучие проклятья дают отрицательный модификатор –6 ко всем попыткам избавиться от них, и проклятья, наложенные владыками доменов, снять невозможно. В Равенлофте, зараженные ликантропы не считаются проклятыми, и потому эта сила не действует на них вообще. Тем не менее, они может помочь оборотням, которые изменились под воздействием проклятья.

Книга Психоника утверждает, что попытка снять проклятья, паразитов или предназначения делается с отрицательным модификатором –6. В Равенлофте, это правила действуют в случае с паразитами и предназначениями, но формы и мощь проклятий сильно отличаются друг от друга. Сила проклятья определяет отрицательный модификатор, как указано в Таблице 33 (определения этих проклятий приведены в *Главе Двенадцатой: Щепчущее Зло*).

Таблица 33: Модификаторы Изменения Ауры

Сила Проклятья	Модификатор
Стесняющее	-2
Расстраивающее	-4
Мучительное	-6
Опасное	-8
Смертельное	-10

Результат равен показателю силы – Никаких иных последствий.
20 – Несмотря на отсутствие успеха, психоник уплачивает полную стоимость PSP. Психоник не может пытаться изменить данную ауру до тех пор, пока не получит более высокий уровень опыта.

Психическая Хирургия: Эта наука действует в Равенлофте, как и обычно. Она может удалять последствия проваленных бросков страха, ужаса или безумия, и потому в Демиплане Ужаса она является очень востребованным талантом. Для

подробного описания её использования, смотрите Главу Шестую: Страх, Ужас и Безумие.

Ультравзрыв: В большинстве случаев, эта наука действует в Равенлофте, как и во всех остальных мирах. Тем не менее, нежить обладает иммунитетом к его воздействию.

Результат равен показателю силы – Живые существа, Хит Дайс которых равен 3 или меньшему числу, умирают в случае провала спас-броска. Обладающая собственной волей нежить должна сделать удачный спас-бросок против парализации или "лишиться сознания " на 2d6 оборотов. Эта сила не воздействует на лишенную разума нежить.
20 – Использующий эту силу персонаж должен сделать успешный спас-бросок против парализации или умереть. Если ему удается выжить, то псионик теряет все свои силы на 2d6 дней.

Посвящения

Поглощение Психики: Поглощение психической энергии с целью нанесения вреда не слишком отличается от высасывания вампиром жизненной энергии. Использование этой силы таким образом, что она наносит вред живому существу, требует проверки сил Равенлофта. Кроме того, поглощение, в результате которого показатель одного из атрибутов несчастного опускается ниже половины, требует еще одной проверки.

Результат равен показателю силы – Псионик не наносит вред источнику, независимо от того, сколько энергии он поглощает. Если показательно атрибута источника опускается ниже половины, то псионик должен сделать проверку сил.
20 – Контакт разорван.

Ретроспекция: Описание этой силы выражается в несвязанных, мимолетных воспоминаниях, которые несут на себе отпечаток личности их создателя. В Равенлофте, воспоминания лордов доменов затеняют все остальные. Это значит, что при использовании ретроспекции есть 10% вероятность того, что псионик увидит воспоминания одного из множества владык доменов Равенлофта. Если природа вопроса такова, что лишь один из владык знает на него ответ, то данная вероятность возрастает до 50%. Эти воспоминания переполнены злобой и ужасами, которые обычный смертный не может принять, и потому каждый псионик, видящий эти картины, должен сделать бросок ужаса. Мастер может наделить его положительным модификатором в зависимости от качества воспоминания.

Таблицы 34: Модификаторы Ретроспекции

Детальность воспоминания	Положительный модификатор броска ужаса
Очень смутное и неполное	+3
Смутное или незавершенное	+2
Полное, но не очень выдающееся	+1

Очень полное и очень необычное	0

Результат равен показателю силы – Бросок ужаса не делается.
20 – Никаких других последствий.

Психометаболизм

К этой дисциплине относятся одни из самых темных псионических сил, и потому того, кто использует их в Равенлофте, ждет ужасная судьба. Эти способности часто привлекают внимание Темных Сил.

Науки

Близость к животным: Эта наука действует в Равенлофте, как и обычно. Тем не менее, местные жители, которые наблюдают за тем, как у героя вырастают клыки, когти, мех или проявляются другие звериные черты, могут предположить худшее. Скорее всего, они решат, что персонаж является оборотнем, или какой-то иной разновидностью сверхъестественного существа, изменяющего свой облик. Каждый человек, неподготовленный к преображению психоника должен сделать бросок ужаса. Члены отряда, которые уже видели, как психоник использовал эту науку, не должны делать этот бросок.

Поле Смерти: Высасывание жизни из гуманоидного существа может заставить его восстать из могилы, чтобы преследовать совершившего это персонажа. Окончательное решение принимает Мастер, но чаще всего, эта наука обладает 10% вероятность того, что её жертва восстанет из мертвых. Тем не менее, математические возможности не столь важны, как состояние самой жертвы. Если она обладала огромной силой волей или должна была выполнить особо важную миссию, что вероятность того, что она превратится в нежить, возрастает.

При возможности, тип нежити определяется в зависимости от Хит Дайса или уровня убитого существа. Тем не менее, независимо от первоначальных Хит Дайсов, существует 20% вероятность того, что мертвое существо возродится, как ревенант. Поле смерти создает прямой канал, ведущий на План Негативной Энергии, и потому вся нежить, находящаяся в подобном поле, фактически восстанавливает столько же хит-поинтов, сколько она потеряла.

Использование этой силы в Равенлофте требует проверки сил.

Результат равен показателю силы – Психоник теряет только половину необходимых для использования силы хит-поинтов. Жертвы, которые проваливают свои спас-броски, теряют их полное количество.
20 – Сила не действует, но психоник все равно теряет хит-поинты.

Сдерживание Энергии: Эта наука работает в Равенлофте так, как и во всех остальных мирах. Следует помнить, что леденящие прикосновения и высасывающие уровни атаки некоторых форм нежити не являются энергетическими атаками, и потому эта наука не воздействует на них. Подобные атаки обрушивают на жертву сверхъестественный холод могилы, а не обычный.

Поглощение жизни: Эта наука позволяет персонажу имитировать поглощающие силы, присущие некоторым формам нежити. Как и в случае с силой поля смерти, существа, убитые с помощью этой науки, могут стать нежитью и отомстить своим убийцам (вероятность 25%). Чаще всего, вид нежити зависит от количества Хит Дайсов существа, но все люди с 25% вероятность становятся вампирами, независимо от своего уровня.

Прикосновение к одному из ходячих мертвецов обращает идущий процесс вспять, и сила обращается против самого психоника. Нежить, бывшая целью психоника, поглощает половину его хит-поинтов.

Использование этой силы в Равенлофте требует проверки сил.

Результат равен показателю силы – Количество поглощенной энергии каждый раунд увеличивается на 1d20 единиц.
20 – Цель поглощает половину оставшихся у психоника хит-поинтов, обращая воздействие силы против него.

Метаморфоз: Эта наука действует в Равенлофте, как обычно. Тем не менее, местные жители, которые становятся свидетелями преображения психоника, могут предположить самое худшее. Скорее всего, они решат, что персонаж является оборотнем, или какой-то иной разновидностью сверхъестественного существа, изменяющего свой облик. Каждый человек, неподготовленный к преображению психоника должен сделать бросок ужаса. Члены отряда, которые уже видели, как психоник использовал эту науку, не должны делать этот бросок.

Теневой Облик: Эта сила дает персонажу возможность превратиться в “живую тень”. В Равенлофте герой становится настоящей тенью, которая очень близка к нежити.

В кампаниях, использующих правила Реквиема, игрок может превратить своего персонажа в тень с помощью указаний, приведенных там. Если эти указания недоступны, то персонаж просто становится тенью, описанной в Книге Монстров. Пока герой остается тенью, он обладает всеми силами и недостатками мертвой тени. Это значит, что теневой облик персонажа может быть изгнан жрецами и сожжен святой водой.

Когда психоник пытается вернуться в свое обычное состояние, существует 15% вероятность того, что он не сможет сделать этого. В этом случае, несчастный оказывается в ловушке, до тех пор, пока не найдет какой-либо другой способ вернуться в нормальный облик.

Использование этой силы в Равенлофте требует проверки сил.

Результат равен показателю силы – Психоник может странствовать даже по ярко совещенным местам, что обычно запрещается этой наукой.
20 – Темная сторона психоника вырывается на свободу. Он становится тенью (смотрите выше) и переходит под контроль Мастера на 1d4 оборота, неся смерть всем, кто окружает его. В этом случае психоник больше не тратит PSP.

Посвящения

Абсорбирование болезни: В Равенлофте, эта сила может абсорбировать ликантропию другого человека. Некоторые формы этого заболевания являются передающимися, магическими болезнями. Посвящение абсорбирование болезни может заразить им самого психоника.

Если психоник воздействует на природного или проклятого оборотня, то эта сила не может помочь несчастному. В случае с этими существами, оборотничество является не болезнью, а состоянием. Тем не менее, если они могут передавать её другим, как заболевание, то психоник может "подхватить" ликантропию в результате использования этого посвящения.

Использование этой силы не исцеляет ликантропию. Она просто передается от одного персонажа другому.

Результат равен показателю силы – Иммунная система психоника автоматически уничтожает болезнь (даже ликантропию).
20 – Заболевание остается в теле жертвы, и, одновременно, заражает психоника.

Старение: Эта сила напоминает поглощение жизненной энергии. Каждый, кто погиб в результате использования этой силы, восстает в облике духа, который жаждет отмщения. Использование этого посвящения требует проверки сил.

Результат равен показателю силы – Жертва стареет на 1d20 лет.
20 – Психоник стареет на 1d10 лет.

Разложение: Это посвящение действует в Равенлофте гораздо лучше. Демиплан обожает разложение и упадок, и потому он усиливает это посвящение, что дает отрицательный модификатор -2 к спас-броскам против кислоты.

Результат равен показателю силы – Спас-бросок автоматически проваливается. Кроме того, психоник должен сделать проверку сил Равенлофта.
20 – Разлагается один из предметов самого психоника (без спас-броска) – или тот, к которому он прикасается первым, или тот, который выбирает Мастер.

Регулировка Клеток: Это посвящение работает, как и обычно, за исключением того, что оно не лечит ликантропию.

Удвоенная Боль: Это посвящение работает в Равенлофте, как и обычно. Тем не менее, использование её для получения информации требует проверки сил Равенлофта.

Выкованные Тьмой

Перевод: Mr. Garret

Корректировка: Ника Бельская

Подобно магии и силам псиоников, магические артефакты в Равенлофте могут функционировать не совсем корректно. С другой стороны, некоторые злые предметы, особенно связанные с некромантией, могут получить новые силы и возможности. В то же время, в Темных Доменах действует следующее правило: если эффект действия артефакта аналогичен эффекту работы какого-либо заклинания, то на артефакт накладываются те же ограничения (или бонусы), что и на изначальное волшебство. В том случае, если заклинание не функционирует в Равенлофте, не один магический предмет не сможет инициировать колдовские эффекты запрещенного волшебства. В 8-ой и 9-ой главе данного труда детально описаны те изменения в магии, которые характерны для Царств Страха.

Изменения и Обстоятельства

Эта глава описывает изменения, произошедшие со стандартными магическими артефактами, попавшими в Равенлофт. К сожалению, размеры труда не позволяют описать в нем все волшебные предметы, сотворенные в различных мирах мультивселенной, поскольку их количество невероятно велико, и каждый момент времени приносит в мир новые могущественные артефакты. Кроме того, некоторые Мастера изобретают для своей кампании новые магические предметы, используют в приключениях составные артефакты, и даже используют колдовские вещи из других миров.

Нижеследующие абзацы помогут мастеру определить свойства любого магического предмета, оказавшегося в Землях Туманов.

Планарное Путешествие

Планарное путешествие в Равенлофт практически невозможно, из-за Туманов, которые плотным саваном окутывают Царства Страха. Таким образом, любые магические предметы, способные вызвать планарные перемещения, оказавшись в Доменах Ужаса, немедленно видоизменяют свои колдовские способности. Иногда инициация планарного путешествия внутри Равенлофта приводит к тому, что персонаж, вызвавший его, оказывается в неожиданном месте Демиплана, а иногда и перемещается в не именуемые сферы за пределами человеческого понимания. Таким образом, планарные артефакты могут работать корректно только тогда, когда сам ДМ пожелает даровать им подобную силу. В частности, поиск действующего магического предмета для путешествия между измерениями может быть целью финального приключения, в ходе которого герои пытаются сбежать из Темных Доменов.

Вызов

Магические артефакты, оказавшиеся в Равенлофте, могут вызвать нормальных животных (волков, кошек и им подобных тварей) только из того домена где была использована призывная сила колдовского предмета. Кроме того, существа и монстры из других измерений, после призыва в Землю Туманов не смогут вернуться на родной план бытия, вследствие чего их ярость будет безгранична. .

Предсказание.

Внутри Темных Доменов магия предсказания крайне туманна и малоэффективна. Ни одно заклинание, ни один магический предмет не в состоянии идентифицировать мировоззрение любого существа. Подобное колдовство может показать лишь степень хаотичности противника. Кроме того, любые заклинания прорицания и ясновидения заслуживают куда меньше доверия, если инициированы в пределах Равенлофта.

Стоит помнить, что предметы, наполненные злом, и артефакты, сознательно используемые в злых целях, в случае применения принуждают хозяина к обязательной проверке сил. Проверка не используется в том случае, если предмет проклят или наносит обыкновенный физический урон.

Как часто в Равенлофте встречается магия и сокровища.

Магия, магические предметы и устройства, встречаются в Равенлофте куда как реже, чем в других мирах. Впрочем, все же в Царствах Страха было создано несколько колдовских артефактов. Поскольку по сравнению с другими мирами, Туманные домены населены относительно малым количеством обитателей, нет ничего удивительного в том, что сокровища Равенлофта встречаются ни на каждом шагу. В Царствах Ужаса, богатство второстепенно, по сравнению с жаждой выжить. Впрочем, это не значит, что жадность и магические предметы полностью отсутствуют в пределах угрюмой земли. Просто они довольно редки.

В пределах Равенлофта даже монстры имеют только те колдовские предметы, которыми они могут пользоваться. В том случае, если бестии собирают сокровища, они должны имеют серьезную причину для накопления драгоценностей (в любом случае помните, что подобные твари невероятно редки). Вообщем, сокровища и артефакты не должны появляться в кампании только потому, что герои захотели их.

В Темных Доменах, ДМ должен придерживаться следующего правила - обычный шанс нахождения сокровища в Равенлофте должен быть уменьшен в два раза. В том случае, если при игре используется таблица генерации драгоценностей, ДМ должен самостоятельно написать ее до начала игры. В том случае, если кубики указывают на то, что игроки нашли колдовской артефакт, появление предмета должно логично вписаться в развивающуюся кампанию. В противном случае, герои не находят ничего (выдача игрокам другого артефакта в качестве утешения неприемлема).

Несмотря на то, что сокровища и колдовские предметы довольно редки, награда героям может быть выдана в более обыкновенном, денежном эквиваленте. Помощь персонажей может быть хорошо оплачена звонкой монетой, даже несмотря на то, что простые люди Туманной Земли довольно бедны. В том случае, если герои совершили хороший поступок и, к примеру, освободили деревню из оков зла, жители смогут вознаградить их не только деньгами, но и спрятанным колдовским предметом (подобное возможно особенно тогда, когда артефакт может помочь героям в спасении поселения). В том случае, если жители не имеют ценностей, они могут вознаградить персонажей информацией и указать им местонахождение магического предмета, что может стать началом следующего приключения.

Во многих игровых мирах заполучить сокровища стремятся не только герои, но и персонажи. В Равенлофте подобное невозможно, поскольку в Туманных пределах, персонажей в первую очередь волнует сохранность своей шкуры и разума, нежели разнообразные цветные безделушки. Во многих случаях, жизнь единственная награда доступная героям, попавшим в Равенлофт.

Интеллектуальное оружие

В Равенлофте, эго злого интеллектуального оружия поднимается на пять пунктов (магические артефакты доброго или нейтрального мировоззрения не получают этот бонус). Если зловещий предмет управляет своим хозяином, то существует 50% шанс того, что он передаст себя в руки темного лорда. В начале каждой недели, хозяин злого артефакта должен в обязательном порядке совершать бросок темных сил.

Артифакты и Реликвии

Благодаря своим могущественным силам, некоторые артефакты и реликвии могут преодолевать естественные ограничения Равенлофта. По желанию Мастера, такие предметы могут инициировать заклинания и оказывать влияние на способности персонажей, не обращая внимания на чудовищные искажения Демиплана. В чрезвычайно редких случаях колдовские артефакты могут помочь героям покинуть пределы Туманной Тюрьмы. С другой стороны, стоит помнить, что злые волшебные предметы временами не хотят покидать пределы Царств Страха и остаются в них навечно. Кроме того, известно, что обладатель злобного магического артефакта раз в неделю обязан совершать проверку темных сил, вне зависимости от того, пользовался ли он злым предметом, или нет.

Таблица 35: Измененные магические предметы

Амулет Планов (Amulet of the planes)
Амулет противодействия мертвым (Amulet vs. undead)
Мешок бобов (Bag of beans)
Мешок костей* (Bag of bones)
Книга отвратительной тьмы* (Book of vile darkness)
Чаша управления элементалами воды (Bowl of commanding water elementals)
Жаровня управления элементалами огня (Brazier of commanding fire elementals)

Курильница управления элементалами воздуха (Censer of commanding air elementals)
Хрустальный шар (Crystal ball)
Кубические врата (Cubic gate)
Застывшая смерть* (Curdled death)
Мина измерений (Dimensional mine)
Камера дезинтеграции* (Disintegration chamber)
Фляга проклятий (Flask of curses)
Камень видения (Gem of seeing)
Глобус ясности (Globe of serenity)
Шлем телепатии (Helm of telepathy)
Горн Валгаллы (Horn of Valhalla)
Горн доблести (Horn of valor)
Штандарт порядка (Law's banner)
Гримуар невыразимого проклятия* (Libram of ineffable damnation)
Медальон ESP (Medallion of ESP)
Медальон проникающей мысли (Medallion of thought projection)
Зеркало ловящее жизни* (Mirror of life trapping)
Палатка Тумана (Mist tent)
Ожерелье усиления памяти (Necklace of memory enhancement)
Эфирное масло (Oil of ethereatness)
Спиритуальное хранилище внимания монстров (Phylactery of monstrous attention)
Эфирный пластинчатый доспех (Plate mail of etherealness)
Напиток контроля над мертвыми* (Potion of undead control)
Порошок из сердца героя (Powder of the hero's heart)
Кольцо вызова джиннов (Ring of Djinni Summoning)
Кольцо вампирской регенерации (Ring of Vampiric Regeneration)
Жезл правления (Rod of Rulership)
Свиток защиты против мертвых (Scroll of Protection vs. Undead)
Сфера аннигиляции (Sphere of Annihilation)
Посох мага (Staff of the Magi)
Камень управления элементалами земли (Stone of Controlling Earth Elementals)
Меч +2, Крадущий девять жизней (Sword +2, Nine Lives Stealer)
Меч похищения жизни (Sword of Life Stealing)
Планарный меч (Sword of the Planes)
Талисман бесконечного зла (Talisman of Ultimate Evil)
Камера телепортации (Teleportation Chamber)
Бутылка мысли (Thought Bottle)
Каталог Тримии о Артефактах внешних планов (Trimia's Catalogue of Outer Plane Artifacts)
Колодец многих миров (Well of Many Worlds)

Измененные артефакты

В Таблице 35 приведен список тех магических предметов, чьи эффекты изменились внутри Темных Доменов. В следующих абзацах описаны те изменения, что произошли с вышеуказанными артефактами.

Амулет сохранения жизни: До тех пор, пока амулет остается в Равенлофте, захваченная им душа не может покинуть демиплан.

Амулет планов: Амулет не будет корректно функционировать даже в том случае, если он был найден внутри Темных Доменов.

Амулет противодействия мертвым: В Равенлофте мертвые более могущественны, чем в других мирах, вследствие чего их труднее контролировать. Находясь внутри демиплана, подобный амулет будет функционировать на один уровень ниже своего стандартного уровня. Кроме того, сам акт изгнания мертвых менее эффективен внутри Туманных Границ (для деталей см. Приложение Три: Классы Персонажей).

Мешок Бобов: Каждый боб имеет 20% шанс вызвать случайное столкновение.

Мешок Костей: В других, более жизнерадостных мирах, этот артефакт способен призвать небольшую армию скелетов. Известно, что предмет работает только во время битвы, в которую вовлечено не менее сотни участников на каждой стороне. Несмотря на то, что массовые сражения в Равенлофте довольно редки, они все-таки случаются, и мешочек, использованный во время такого столкновения, может призвать к "жизни" в два раза больше ходячих костей (максимум 160 скелетов). В случае использования артефакта, его хозяин должен совершить проверку темных сил.

Книга отвратительной тьмы: После чтения этой книги, злой священник может подняться на целых два уровня жизненного опыта (в других мирах только на пол уровня) и получить дополнительный пункт мудрости. Любой добрый персонаж, прочитавший этот чудовищный текст должен совершить обязательный чек безумия. В любом случае, изучение этой книги вынуждает читателя совершить проверку темных сил.

Чаша управления элементалами воды: Жаровня управления элементалами огня: Курильница управления элементалами воздуха: Вызванные этими реликвиями элементалы не могут вернуться обратно на родной план мироздания до тех пор, пока не найдут естественный способ покинуть Домены Тьмы. В том случае, если призванный монстр вырывается из-под контроля, он практически всегда нападает на своего призывателя.

Хрустальный шар: Лорды доменов настолько привязаны к земле Демпилана, что артефакт не может определить их положение. Таким образом, ни один персонаж не может использовать шар для того, чтобы изучить ужасных правителей Царств Страха.

Важно знать, что атака, требующая визуального контакта, может воздействовать на человека, всматривающегося в хрустальный шар. К примеру, вампир может воспользоваться своим взглядом, для того, чтобы очаровать наблюдателя.

Этот артефакт способен преодолеть лишь границы одного туманного региона (то есть он действует либо в Ядре, либо в отдельных кластерах). Конечно, Шар не работает в туманах, так как они искажают расстояние и само пространство.

Кубические врата: Это устройство не функционирует в Равенлофте.

Застывшая смерть: Это ароматическое масло усиливает свое воздействие в Равенлофте. Радиус его воздействия увеличивается до 10 футов (вместо стандартных 5-ти). Использование этой злой субстанции является причиной проверки темных сил.

Мина измерений: Когда мина взрывается, она убивает всех живых существ внутри области поражаемых измерений, не изгоняя их на астральный план.

Камера дезинтеграции: Помещение кого-либо (даже лорда Домена) в подобную камеру, требует проверки темных сил.

Фляга проклятий: В Равенлофте, эта фляга налагает на открывшего ее человека самые ужасные из известных проклятий. Таблица 36 описывает силу возможных проклятий. Более детальная информация о проклятьях приведена в Главе 12: Произнесенное зло.

Таблица 36: Эффекты Фляги Проклятий

1d10 Бросокl	Сила Проклятия
1-3	Обнимающее
4-5	Расстраивающее
6-7	Проблемное
8-9	Опасное
10	Смертельное

Камень видения: Эффект воздействия этого артефакта подвергся небольшим изменениям в Равенлофте. В описании предмета сказано, что использующий его колдун может определить иллюзорных и невидимых созданий. Привидения и другие нематериальные существа с успехом избегают идентификации через колдовской предмет, и выглядят сквозь него как обыкновенные люди.

Глобус ясности: Это магическое изделие позволят игнорировать результаты проваленных бросков страха и ужаса. Если использовать глобус на человеке, провалившем бросок ужаса, несчастный может сделать второй бросок, для того чтобы отойти от эффектов испуга. Важно помнить, что артефакт не может спасти персонажа от проваленного броска безумия.

Шлем телепатии: В землях туманов многие мертвецы могут видоизменять свои мысли, для того, чтобы обмануть персонажей, способных проникнуть в чужое сознание. Несмотря на то, что монстры маскируют свои истинную природу под покровом фальшивых образов, носитель шлема может проникнуть в их черное сознание, что автоматически приводит владельца артефакта к инициации броска безумия.

Горн Валгаллы: В случае опасности, владелец Горна может призвать из залов Валгаллы несколько берсеркеров, которые окажут посильную помощь владельцу артефакта. В Равенлофте берсеркеры выходят из-под контроля спустя шесть оборотов после своего прибытия в демиплан, но уже не могут покинуть пределах Царств Страха, до тех пор, пока не найдут естественный способ бегства из Туманной Земли. Естественно, что "призванные" будут огорчены своим невольным заточением, однако они не нападут на владельца горна и его друзей в том, случае если битва, послужившая причиной вызова, была достойна их внимания. Как правило, вместо того, чтобы убивать владельца горна, берсеркеры немедленно отправляют искать дорогу домой. В том случае, если битва не "призванным" не понравилась, или хозяин горна заставил их совершить поступок, не согласующийся с их моральным кодексом, берсеркеры без угрызений совести нападут на нерадивого владельца артефакта.

За двадцать пять призванных на поле битвы воинов, горн имеет кумулятивный шанс в 1%, чтобы призвать великую силу Валгаллы. Не скованная законами демиплана, она требует, чтобы берсеркеры взяли горн и отнесли его назад в Обитель Северных Богов. В том случае, если воины были использованы для достижения не героических целей, "призванные" берсеркеры могут наказать хозяина рога. Стоит заметить, что еще ни разу не было случаев, чтобы Сила Валгаллы смогла помочь героям в бегстве с Демиплана.

В том случае, если хозяин горна когда-либо покидает пределы Равенлофта, он должен быть готов к тому, что ему придется нести ответственность за прошлые действия. Каждый берсеркер, призванный в Равенлофт увеличивает на 1% шанс того, что Сила Валгаллы проявит себя раньше, чем хозяин рога успеет скрыться из Царств Страха. Эта сила, потребует от владельца артефакта объяснений тому, за что берсеркеры были заперты в туманах демиплана, не имея возможности выбраться назад. Столкнувшись с Силой Валгаллы, владелец горна должен каким-то образом загладить свою вину или поплатиться за дерзость.

Горн доблести: Этот артефакт корректно функционирует, организуя на подвиги толпу народа, или сборище трусливых деревенщин, даруя на 1d4 оборотов бонус к морали, равный +2. Кроме того, звук горна дает бегущей в ужасе толпе шанс совершить еще один бросок морали. В случае успеха, трусы останавливаются и снова направляются в сторону монстров и других опасностей. Если горн использован против враждебной толпы, он может понизить показатель вражеской морали на 1 пункт в течение 1d10+10 оборотов.

Штандарт порядка: Этот артефакт корректно функционирует, организуя на подвиги толпу народа, или сборище трусливых деревенщин. Для того чтобы использовать силу штандарта, мастер должен определить организована или хаотична толпа, на которую будут накладываться эффекты штандарта. В том случае, если деревенские жители в каком-то смысле организованы (например, они входят в отряды самообороны) ДМ должен самостоятельно решить, достаточно ли они законопослушны для того, чтобы магический предмет оказал им помощь.

Гримуар невыразимого проклятья: После чтения этой книги в Равенлофте, любой злой персонаж может подняться на целых два уровня жизненного опыта. Любой добрый персонаж, прочитавший этот мрачный и угрюмый текст должен совершить обязательный бросок безумия. В любом случае, изучение этой книги вынуждает читателя совершить бросок темных сил.

Медальон ESP:

Медальон проникающей мысли: В землях туманов многие мертвецы могут видоизменять свои мысли, для того, чтобы обмануть персонажей, способных проникнуть в чужое сознание. Несмотря на то, что монстры маскируют свои истинную природу под покровом фальшивых образов, носитель медальон может проникнуть в их черное сознание, что автоматически приводит владельца артефакта к инициации броска безумия.

Зеркало, ловящее жизни: Использование этого артефакта для ловли душ в Равенлофте, вынуждает владельца совершить бросок темных сил. Однако хозяин артефакта не обязан отпускать пойманную душу.

Палатка Тумана: Каждый раз при использовании туманного артефакта, возникает 5% шанс того, что обитатели палатки переместятся в другое место Царств Страха. Внутри Туманной Границы шанс перемещения увеличивается до 25%. Как и Туманы, этот артефакт может транспортировать героев в потенциально опасную точку, например на водную поверхность.

Ожерелье усиления памяти: В Доменах ужаса есть такие вещи, о которых лучше забыть навсегда. Владелец ожерелье, одевший его на шею не страдает от мрачных воспоминаний, которые спустя время проявиться в сознании и наложить бонус на бросок ужаса. Длительное использование ожерелья (т.е. ношение его более недели) в случае ранее проваленного броска ужаса, может заставить владельца совершить неожиданный бросок безумия.

Эфирное масло: Известно, что персонаж, воспользовавшийся этим маслом, не может полностью войти на Эфирный план и таким образом не способен покинуть пределы Равенлофта. Максимум, что может сделать владелец этого артефакта, так это прогуляться в Пограничном Эфире.

Спиритуальное хранилище внимания монстров: Будучи одетым на клирика, этот артефакт дает знать темному лорду примерное, в радиусе мили, расположение священника. Хранилище может призвать на помощь своему хозяину монстров обычных для домена, в котором произошла инициация артефакта.

Эфирный пластинчатый доспех: Несмотря на то, что во время ношения доспеха тело персонажа становится частично эфирным, герой все равно не может сбежать из Царства Страха через Эфирный План. Максимум, что может сделать владелец этого артефакта, так это прогуляться в Пограничном Эфире.

Напиток контроля над мертвыми: Мертвец, избранный целью артефакта должен совершить спасбросок против волшебства, для того, чтобы избежать

эффектов напитка (разумная нежить при этом получает бонус +2). Лорд домена даже теоретически не может попасть под контроль, инициируемый напитком. Существует вероятность того, что некоторая умная нежить может симулировать состояние "послушания", для того, чтобы атаковать владельца артефакта. Использование напитка, требует немедленного броска темных сил.

Порошок из сердца героя: Дарует +2 бонус для всех проверок морали и бросков страха внутри Темных Доменов. К сожалению, порошок не оказывает никакого влияния на броски ужаса и безумия.

Кольцо вызова джиннов: После появление в Равенлофте и выполнения поставленной хозяином задачи, Джинн не сможет покинуть границы туманной ловушки. Поскольку нахождение в демиплане разрушает связь с кольцом, Джинн немедленно освобождается от власти колдовского предмета. Если бывший хозяин предмета был добр, а вызов джинна диктовался непреодолимыми обстоятельствами, создание не наносит персонажу вреда и начинает самостоятельно искать способ бегства из демиплана. В том случае, если джинн был вызван по пустяку, а хозяин жаден и зол, создание предпочтет атаковать "повелителя".

Кольцо вампирской регенерации: Мертвецы не будут обеспечивать хозяина артефакта жизненными силами. Вместо этого, они пошлют через канал, созданный кольцом, энергию Негативного Материального Плана, которая отберет у носителя предмета столько пунктов жизни, сколько артефакт мог бы вылечить в более благоприятных обстоятельствах. Мертвые твари получают от артефакта стандартный урон.

Сам факт использования кольца в Равенлофте требует броска темных сил. Несмотря на то, что владелец кольца может использовать его несколько раз в неделю, в течение семи дней носитель артефакта обязан совершить только один бросок темных сил.

Жезл правления: Любой персонаж, контролирующий мертвецов или других, крайне злых существ, с помощью этого артефакта, вынужден совершить обязательный бросок Темных Сил.

Свиток защиты против мертвых: Мертвыми очень сложно управлять внутри Равенлофта. Эффект действия свитка длиться только 5d8 оборотов и оказывает влияние на мертвецов с суммарным HD не больше 20.

Сфера аннигиляции: Любой персонаж, использовавший сферу, вынужден совершить бросок Темных Сил.

Посох мага: Находясь внутри темных доменов, посох не способен инициировать планарное путешествие. Несмотря на то, что любая попытка путешествия между измерениями обречена на провал, она не расходует заряды посоха.

Камень управления элементалами земли: Элементалы не могут самостоятельно вернуться на родной план бытия. Получив свободу, ужасные монстры могут напасть на призвавшего их персонажа.

Меч +2, Крадущий девять жизней: Когда артефакт ворует чужую жизнь, его хозяин должен совершить бросок Темных Сил.

Меч похищения жизни: Когда артефакт похищает чужую жизнь, его хозяин должен совершить бросок Темных Сил.

Планарный меч: Поскольку Равенлофт лежит внутри Эфирного измерения, планарный меч, оказавшийся в Царствах Страха получает бонус +4.

Талисман бесконечного зла: Использование этого артефакта в Равенлофте требует обязательного броска Темных Сил.

Камера телепортации: Это таинственное устройство не способно перенести кого-либо или что-либо за туманные границы Равенлофта. Также невозможно телепортировать людей и вещи через закрытые границы доменов.

Бутылка мысли: Мертвое создание, обладающее свободной волей, может поместить внутрь бутылки мысли, отражающие его злую природу. Любой смертный, открывший подобный сосуд и сказавший необходимое слово, получит ужасный опыт соприкосновения с мертвым разумом монстра, что немедленно вызывает бросок безумия. Могущественные вампиры и личи используют этот артефакт, как ловушку для неосторожных охотников.

Каталог Тримии о Артефактов Вешних Планов: Этот артефакт нормально функционирует в Равенлофте за тем малым исключением, что ему всегда нужны добавочные предметы (в этот раз владелец не сможет обойтись одними деньгами). Дополнительные пожертвования должны быть предложены книге вместе с остальными деньгами. Такими пожертвованиями может выступить капелька вампирской крови, перо верворона, камень из великого храма Г'Хенны и так далее.

Каталог всегда предлагает один, или несколько путей бегства из Темных Доменов. К сожалению, внутри Равенлофта каталог имеет 20% шанс сбоя, вместо обычных 5%. После попытки использования устройство немедленно исчезает. Нет нужды говорить, что в случае сбоя персонажи не покидают пределы туманной ловушки.

Колодец многих миров: В Равенлофте этот предмет выглядит как простой, бесшовный клочок от одежды черного цвета. Несмотря на то, что артефакт излучает вокруг себя сильную магию, он не способен функционировать.

Шепчущее Зло

Наложение проклятья в Равенлофте не проходит просто так. Ужасающие слова призывают энергии самих Темных Сил, которые иногда бывают страшнее, чем мог вообразить человеческий разум. Тем не менее, некоторых привлекает этот выбор (или их принуждают к нему), независимо от того, вызывается ли этой их слабостью или несправедливостью, обрушенной на них другими.

Виды Проклятий

В Демиплане Ужаса существует три основных вида проклятий, и каждое из них ужасно по-своему. В сравнение с темными клятвами Равенлофта, другие проклятья AD&D заметно проигрывают.

Как правило, несчастный может одновременно находиться только под воздействие одного проклятья. Тем не менее, воистину злобная тварь (тип личности, который прекрасно вписывается в роль главного антагониста приключения) вскоре склонился бы под грузом проклятий. Какое расточительство в отношении прекрасного злодея! Из-за этого, на существо не подействует проклятье, если оно уже страдает от последствий равного ему по силам или более могучего наговора. Как бы то ни было, более могучее проклятье всегда вытесняет более слабое.

В этом отношении выделяют лорды доменов. По определению, каждый из них уже находится под воздействием самого страшного из всех возможных проклятий – он управляет одним из доменов Равенлофта. Из-за этого, каждое проклятье, которое игроки попытаются наложить с помощью их персонажей на владыку, будет обречено на неудачу.

Проклятья Заклинателей

Этот вид проклятий является наиболее распространенным, но и наименее могучим из трех. Сюда включаются такие заклинания, как *Связывающее Проклятье Аллизандро* (Маг 9), *Древнее Проклятье* (Жрец 7), *Божественное Проклятье* (Жрец 6), *Поручение* (Маг 6), *Ограниченное Желание* (Маг 7), *Задание* (Жрец 5) и *Желание* (Маг 9). *Наложение проклятье* (обратная версия заклинания жреца 3-его уровня *снятие проклятья*) является слишком незначительным, чтобы считаться проклятьем в Демиплане Ужаса.

Многие другие заклинания также считаются в Равенлофте проклятьями, включая слабоумие, превратить других, и подобные заклинания с негативной и постоянной природой. В эту категорию попадает случай с ведьмой, которая превратила прекрасного принца в жабу, посчитав его бесполезным.

Решение о том, использовалось ли заклинание в качестве проклятья, конечно же остается за Мастером. Ему следует проконсультироваться с разделом "Проклятья, накладываемые игровыми персонажами" в конце этой главы, перед тем как разрешить игрокам применять такую могучую магию.

Каждый, кто обладает проклятым предметом, также попадает в эту категорию. Хотя подобные проклятья могут быть очень суровыми и неотвратимыми, некоторые предметы не стоят внимание Темных Сил. Владелец меча –1 не должен жаловаться на незначительное проклятье, которое всего лишь уменьшило возможность поразить в битве врага. И даже тот, кто ухитрился надеть кольцо своеволия, должен считаться себя везучим, по сравнению с несчастными жертвами других проклятий Равенлофта.

Самовызванные Проклятья

Это достаточно традиционный вид проклятья включает все виды несчастий, вызванных внутренними желаниями и страстями людей. В том, что случилось с этими несчастными, не виноваты внешние силы; они должны проклинать только себя.

Классическим примером этого вида проклятий является проклятье Страда фон Заровича, который так жаждал вечной жизни, что принес в жертву своего брата и стал причиной гибели его любимой женщины. Он одновременно был "награжден" превращением в бессмертного вампира и проклят вечно платить за свои злые поступки. Немногие, если вообще кто-то, обладает страшнейшим проклятье, чем Страд.

Самовызванные проклятье являются одними из самых интересных и с легкостью вписываются в большинство приключений. Они могут превратить тусклого и безжизненного неигрового персонажа в личность, которую игроки запомнят надолго. Возможно, лучшие примеры подобных проклятий могут быть найдены в произведениях Эдгара Аллана По.

Самовызванные проклятья накладываются двумя способами. Первый способ включает в себя очень редкое стечение обстоятельств. Человек, который проводит время, считая деньги у себя в кассе, и с легкостью изгоняет несчастных бедняков из их жилищ, может внезапно ощутить на себе тяжелые цепи проклятья. Многие призраки страдают от этого вида проклятий, так же как и Джекоб Марли в *Рождественской Песне* Диккенса.

Второй вид самовызванных проклятий следует за отдельным злым деянием, которое настолько отвратительно, что привлекает внимание темных сил или какого-либо другого сверхъестественного существа. В Равенлофте подобное проклятье может быть вызвано даже проникновением в священное место без приглашения или ограблением могилы. В Хар'Акире, одним из самых легких способов получить такое проклятье, будет осквернение одной из могил, в которой хранятся мумифицированные останки фараона. Подобное деяние может повлечь за собой проклятье, которое будет действовать в течение дней, недель, лет или даже поколений.

Проклятья Мести

Проклятья мести являются наиболее традиционным видом проклятий. Когда кто-то ужасно оскорбляет или калечит другого человека, Туманы Равенлофта иногда придают ярости и ненависти жертвы форму, окутывая обидчика сваном

зла. Этот вид проклятий также часто называется "проклятьем Вистани", так как они известны своей способностью обрушивать на своих врагов эту темную и зловещую магию.

Бесчисленные истории чрезвычайно эффективно использую этот тип проклятий. Они также могут быть очень полезными для Мастера, который проводит кампанию в Равенлофте.

Наиболее распространенная форма этого вида проклятий накладывается в результате страданий невинного человека. К примеру человек, обвиненный в убийстве, которого он не совершал, приговаривается к повешенью. На виселице, он указывает на человека, обвинившего его в преступлении, и яростно обвиняет его в этом. Немногие испытают жалость к преступнику, когда он начнет страдать от серии случайных несчастий.

Подобное проклятье также может быть наложено врагом, который рассматривает свое поражение, как величайшую несправедливость. Важный фактор наложения проклятья состоит в не том, действительно ли *это* было совершено, но в том, верит ли в *это* жертва. Проклятья этого вида дают злодею возможность нанести последний удар, когда он кажется уже практически побежденным.

Предположим, что отряд героев загнал темного некроманта на край жерла вулкана, и пытается столкнуть её вниз, завершив тем самым правление ужаса. Когда сверкающие обсидиановые наконечники стрел вонзаются ей в грудь, и она начинает падать в жерло, чародейка может наложить смертельное проклятье на героев, которые повергли её. Поступили ли персонажи правильно, уничтожив злобного некроманта? Конечно. Тем не менее, с точки зрения их противницы, они были надоедливыми странниками, которые не имели права вмешиваться в её планы.

Этот те вид проклятий подходит и для тех, кто чувствует себя обиженным или оскорбленным, не имея для этого никаких доказательств. Прекрасная женщина, которая чувствует, что её младшая сестра превосходит её красотой, могла бы посчитать это злым деянием (если бы сестра знала свое место, то одевалась бы более скромно и уделяла больше времени своей сестре). На самом деле, молодая девушка даже не догадывается о чувствах старшей родственницы. Она даже пытается походить на неё, считая старшую сестру гораздо более красивой, чем себя. Тем не менее, если старшая девушка посчитала бы себя обиженной, она могла бы наложить на младшую проклятье. Из-за того, что оно будет воздействовать на невинную, оно, скорее всего, будет самым страшным из всех возможных.

Создание проклятья

Одним из элементов, на которые делается особое ударение в кампаниях Равенлофта, является изысканная обработка готической модели ужасов и изменение её для того, что бы не давать игрокам привыкнуть к ней. К примеру, каждый вампир, с которым вынуждены сражаться герои, должен несколько отличаться от классической модели. Этого можно достигнуть с помощью

несколько обманчивого описания внешности вампира, скрывающего его истинную суть, или наделения его необычными способностями, которые не свойственные его собратьям. Тем не менее, если вам удастся этого достигнуть, то игроки не будут знать точно мощь своего врага, и в их душе зародятся сомнения в отношении того, смогут ли их персонажи победить противника.

Этот же элемент неопределенности необходим и проклятьям. Каждое из них должно быть неповторимым. Каждое проклятье должно быть продумано так, чтобы отвечать личности как и того, кто накладывает его, так и того, кто становится его жертвой. Разрабатывая проклятье, следует помнить о пристрастиях и антипатиях того несчастного, которому предстоит испытать его на себе. К примеру, если Мастер знает, что персонаж Лори интересуется древними книгами и историей, он может использовать эту информацию, чтобы усилить воздействие проклятье. Представим, что каждая книга или свиток, к которым прикасается Лори, превращаются в прах. Если же, героиня Лори обожает котов, то все существа этой породы могли бы шипеть и рычать в её присутствии. Если сама Лори разделяет эту любовь, то это еще лучше! Конечно же, это удар ниже пояса, но именно на этом и основываются проклятья.

Множество факторов воздействует на создание воистину Равенлофтовского проклятья. Следующий раздел проливает свет на эти факторы.

Формулирование проклятья

Формулировка проклятья очень сильно воздействует на его последствия. Фактически Мастеру следует рассматривать формулировку проклятья так же внимательно, как и его обоснованность. Рассмотрим пример крестьянина, который был несправедливо избит злобным воином. (Этот пример будет рассматриваться и далее в этой главе). Если жертва просто произносит "Я проклинаю руку, которая сжимала меч!", то все это не придаст игре особой остроты, и возможность успешного воздействия проклятья отразит это.

С другой стороны художественное и язвительное проклятье может творить чудеса, преумножая напряжение и настроение. Из-за этого, тот, кто ценит красноречивые наговоры, очень сильно увеличит возможность того, что проклятье сработает. Представьте себе, что избитый крестьянин приподнимается и вытягивает длинный, костистый палец в сторону воина, избившего его, и провозглашает:

Заклинаю я тебя, ночи чернотой,
Пусть ударов не наносит меч проклятый твой!
Пусть рука та ослабеет, что его несла,
Пусть же держит его сила, что ослабла!

Какое чудесное проклятье! Его смысл абсолютно понятен и в него включено множество условий того, как именно будет действовать проклятье. Проклятья с такой же темной и зловещей атмосферой сделают каждый аспект игры еще более приятным и драматическим.

Кроме того, формулировка проклятья должна соответствовать личности того, кто его накладывает. Некоторые люди формулируют свои проклятья в поэтической форме, подобно тому, которое представлено выше, но такое изящное проклятье вряд ли подошло бы звероподобному безумцу или необразованному дикарю.

Вся сущность проклятья состоит в передаче эмоций проклинающего к проклинающемуся. Хотя Вистани подняли проклятье практически на уровень ритуала, призывая к поэтическим выражениям и формулировкам, большинство людей не отягощает себя рифмованием. Игрок, который произносит слова проклятья, должен очень хорошо понимать, что именно испытывает его персонаж в этот момент и попытаться дать высказаться его гневу. Если после произнесения проклятья в комнате установилась тишина, это значит, что вам удалось достигнуть нужного эффекта.

Описательные эффекты

Хотя проклятья практически всегда имеют прямое воздействие на игру и выражаются в числах и статистиках, вам следует постараться скрыть этот элемент в Демиплане Ужаса. Вновь рассмотрим пример проклятья, наложенного крестьянином. Ясно, что он собирается воздействовать на способность воина обращаться с оружием. В этом случае, Мастер может принять решение наложить на все броски атаки воина отрицательный модификатор –1 (смотрите раздел "Наложение Проклятья" далее в этой главе). Вам не следует говорить этого, так как угрожающая формулировка проклятья уже пролила свет на его последствия. Чем меньше будет чисел и “игрового жаргона", тем более напряженной и интересной будет игровая сессия.

Широкие запреты

Чтобы сделать проклятье еще более эффективным, необходимо позаботиться о том, чтобы оно негативно воздействовало или регулировала действия героя, но не запрещало их. Гораздо более коварным и ярким решением будет наказание за желаемые действие, тогда как у игрока все еще сохраняется возможность исполнять их. К примеру, проклинающий воина крестьянин мог бы просто сказать "Чтобы ты никогда больше не нанес в сражении успешного удара!". Тем не менее, подобное ограничение полностью бы изменило жизнь этого зверя, и проклятье утратило бы свою эффективность. Так как воин откажется от своей профессии, проклятье больше не будут беспокоить его.

Проклятья должны воздействовать на обидчика так, чтобы отражать природу его поступка, но их последствия должны быть более суровыми, чем простой запрет. Хорошо сформулированное проклятье издевается над обидчиком, нанося удары по его способностям, но окончательно не уничтожая.

Призывание проклятья

Проклятья могут быть призваны во множестве различных ситуаций. Тем не менее, если заклинатели могут создать его в любой момент (если в их разумах уже находились соответствующие заклинания), то для не владеющих магией

необходимо особое стечение обстоятельств. В общих чертах это значит, что должно быть совершено великое зло (или хотя бы испытано ими).

Множество факторов может даровать человеку возможность призвать проклятье на своего обидчика в Демиплане Ужаса. Среди них выделяются эмоции жертвы и вред, нанесенный существом, которое собираются проклясть. Следующий текст рассматривает эти и другие элементы.

Обоснованность

Этот аспект измеряет количество горя, которое было испытано человеком, пытающимся наложить проклятье, важность своего деяния в глазах проклинающего, и частота с которой герой прибегает к подобным темным методам ради свершения мести. Таблица 38 содержит в себе модификаторы, которые относятся к следующим условиям, воздействующим на успешность проклятья.

Неоправданные проклятья: Эти проклятье были наложены без какой-либо причины, часто произносятся необдуманно и ничем не обоснованы. Заклинатели, которые слишком быстро накладывают свои мистические наговоры, вскоре осознают, что практически все их проклятья попадают в эту категорию. Подобные кары редко обрушиваются на врагов проклинающего.

Обоснованные проклятья: Для наложения этих проклятий действительно была причина. К примеру, если женщина узнает, что её соседи воровали у неё лучшее серебро и смеялись за её спиной в течение многих лет, она может решить проклясть их. Она сделает это вполне обоснованно, так как она была обижена. Эти проклятья более действенны, чем необоснованные, но они все еще вполне могут провалиться.

Абсолютно обоснованные: Эти проклятья накладываются в ответ на великую несправедливость или опасность. Тот, кто был растоптан лошадью безжалостного всадника, в последние минуты своей жизни может высвободить темные стороны своего разума, чтобы наложить проклятье мести на обидчика. Абсолютно обоснованное проклятье имеет очень хорошие шансы на то, чтобы подействовать.

Если объект проклятья должен был сделать бросок сил для своих действий, то проклятье направленно против него практически всегда будет абсолютно обоснованным.

Эмоциональное состояние

Духовное состояние человека, накладывающего проклятье, также является критически важным для его конечного результата. Разгневанная женщина, чье сердце было разбито смертью сына, может наложить очень действенное проклятье на неумелого лекаря, так как её душа разрывается на части от ненависти и муки. Неважно, была ли здесь ошибка врача; главную роль играет восприятие этого момента женщиной. Эмоциональное наполнение проклятий можно разбить на три категории. Таблица 38 указывает на то, как следующие

эмоциональные состояния воздействуют на возможность успешного наложения проклятья.

Обычное Эмоциональное Состояние: Человек, находящийся в обычном эмоциональном состоянии не часто способен наложить могучее проклятье. Каждый, кто контролирует свои ментальные способности, редко может вложить в проклятье такую эмоциональную силу, которая наделила бы проклятье истинной мощью. Только существа с особенно зажигательной и страстной натурой могут наложить наговор, находясь в таком состоянии.

Возбужденное Эмоциональное Состояние: Возбужденное эмоциональное состояние часто вызывается горем или болью, с которой сталкивается рациональный разум. В эту категорию попадает исключительный гнев или ярость (в противоположность всепоглощающему звериному гневу). Проклятья, наложенные людьми, находящимися в этом состоянии, менее эффективны, чем те, которые наложены в сильно возбужденном эмоциональном состоянии; тем не менее, они уже обладают хорошим шансом на успех. Человек, ложно обвиненный в преступлении бесчестным шерифом, пытающимся скрыть собственные грехи, может с легкостью попасть в эту категорию.

Сильно Возбужденное Эмоциональное Состояние: Наложение проклятья в сильно возбужденном эмоциональном состоянии делает его гораздо более эффективным. Звериная страсть и примитивные эмоции, которые отражают подобное настроение, отбрасывают рациональные мысли, высвобождая звериный жар. Находясь в подобном состоянии, человек часто ухитряется вступить в контакт с тьмой, которой заполнен Равенлофт, и заставить силы Демиплана Ужаса служить его собственным желаниям.

Женщина, преданная человеком, который клялся ей в любви в течение многих лет, но бросил её у алтаря, очень хорошо вписывается в эту категорию. Подобно этому и родители, утратившие ребенка, могут находиться в сильно возбужденном эмоциональном состоянии.

Дополнительные условия

Множество других моментов могут сделать проклятье более или менее эффективным. Хотя Мастеру следует учитывать их все, ни одно из них не является столь же критически важным, как эмоциональное состояние проклинающего или обоснованность проклятья. Следующие элементы только поверхностно воздействуют на успешность проклятья. В таблице 38 приводятся модификаторы, соответствующие этим условиям.

Предыстория: Некоторые люди более сведущи в наложении проклятий, чем другие, и множество аспектов влияет на эту способность. К примеру, Вистани известны своей способностью накладывать страшные проклятья на тех, кто обидел их. Редко, если вообще когда-либо, проклятье, наложенное Вистани, не действует. Дарклинги-изгнанники (смотрите Ravenloft Monstrous compendium Appendices I & II) также являются известными мастерами наговоров, хотя они не обладают такой же мощью, как их бывшие родственники.

Коренные жители Равенлофта обычно накладывают проклятья лучше, чем путешественники из других земель, которые были затянуты в Демиплан и пытаются покинуть его. Проще говоря, чем теснее человек связан с Землями Туманов, тем больше вероятность успешного наложения проклятья.

Возраст человека, накладывающего проклятье, похоже, не воздействует на его успешность, в отличие от пола. По причинам, неизвестным ни науке, ни магии, женщинам лучше удается призвать гнев черной судьбы, чем мужчинам. Предания говорят, что это отражает эмоциональную натуру женского сердца, но никто не может сказать этого точно.

Тип персонажа: Те, кто знакомы с магией, независимо от того, как именно, обладают лучшими способностями в области проклятий, чем те, кто не знакомы с основами колдовства. Тем не менее, это условие имеет минимальное воздействие, но вероятность успешного наложения проклятья. Знакомство с магией полезно, но не необходимо.

Мировоззрение: Мировоззрение человека также воздействует на способность призвания сил Равенлофта. Существа со злым или хаотичным мировоззрением имеют большие шансы наложить действенное проклятье, чем обладающие добрым или законным мировоззрением. Но и это условие бледнеет по сравнению с первыми двумя, относящимися к эмоциональности и оправданности.

Драматичность: Условия, в которых произносилось проклятье, также сильно воздействуют на его успешность. Определенные места и моменты особенно хорошо подходят для наложения проклятья. Проклятье, произнесенное кем-то на смертном ложе, обычно является гораздо более драматичным, чем то, которое было наложено за чашкой чая; слова, брошеные на кладбище или в храме зла, будут иметь больший вес чем те, которые были произнесены в столовой; наложение проклятья в полночь на вершине горы, во время ужасающей бури будет более действенным, чем произнесение его в ленивый летнй день.

Составление проклятья

Самыми лучшими проклятьями являются те, которые соответствуют преступлению. Для того, чтобы проклятье было воистину эффективным, оно должно соприкасаться с жертвой эмоционально и индивидуально. Каждый раз, когда проклятье начинает действовать, оно должно напоминать жертве о её преступлениях, независимо от того – истинных или выдуманных. Проблемы, вызываемые проклятьем, должны напоминать острый шип, вонзающийся в тело жертвы.

Поэтическая справедливость является прекрасным выбором для разработки эффективного проклятья. Коротко говоря, наказание должно не только соответствовать человеку, но и его деяниям. С помощью небольшого количества воображения, подобная идея сможет сделать игровую сессию воистину запоминающейся, а неигровых персонажей – выдающимися. Прочитайте классическую *Божественную Комедию* Данте, где приведено несколько примеров прекрасных проклятий.

Вновь рассмотрим проклятье крестьянина, наложенное на жестокого воина. Хотя прежде всего это неблагородное деяние, предположим, что воин избил крестьянина только из любви к жестокости, а не из-за некоего проступка крестьянина. И, наконец, представим, что после избиения воин поднимает меч и убивает несчастного в надзидание всем, кто стоит неподалеку. Крестьянин успевает прожить достаточно долго, чтобы произнести перед смертью проклятье:

Заклинаю я тебя, ночи чернотой,
Пусть ударов не наносит меч проклятый твой!
Пусть рука та ослабеет, что его несла,
Пусть же держит его сила, что ослабла!

Этот стих наносит удар по личности воина, уменьшая ценность его меча в сражении; если бы его обидчик был жрецом, то проклятье было бы мало эффективным. К тому же, оно наказывает воина за убийство, обрушиваясь на оружие, которым он пользуется. Проклятье, относящееся к его богатству или месту в обществе, было бы также менее эффективным. И, наконец, сцена является воистину драматичной, и проклятье одновременно оправдано и сопровождается сильными эмоциями.

Постоянные и инициирующиеся эффекты

Чаще всего, проклятья проявляются двумя способами. Первый обеспечивает продолжительный эффект, который постоянно преследует героя в его обычной жизни. Чаще всего, эти проклятье менее сильны, хотя и более заметны для окружающих. Вторая разновидность проклятий пробуждается только при определенных действиях или ситуациях. Очень часто, линия между этими двумя видами стирается.

Постоянные проклятья

Утративший зрение человек пострадал бы от постоянного проклятья, так же как и принц, превращенный в лягушку. Чаще всего (хотя существует и довольно много исключений), эти виды проклятий имеют менее драматический эффект, чем инициирующиеся проклятья. Ясно, что превращение в лягушку нанесло гораздо более сильный удар по жизни прекрасного принца, но такие исключительные проклятья накладываются довольно редко.

Если бы проклятье крестьянина было бы сформулировано несколько по-другому, оно могло бы считаться постоянным проклятьем. Предположим, к примеру, что оно звучало бы так:

Заклинаю я тебя ночи, ночи чернотой
Пусть покинет твое тело сила навек!
Пусть ослабнет мощь твоя, человек,
Пусть тьма навсегда завладеет тобой!

В игровых терминах, это проклятье уменьшило бы показатель Силы воина. Мастеру следует определить точный размер утраты, но 4 пункта следует считать максимумом.

Инициированные проклятья

Эти проклятья обычно имеют гораздо более драматическое влияние на жизни своих жертв, чем постоянные проклятья. Первоначальное проклятье крестьянина как раз попадает в эту категорию, воздействуя на воина только тогда, когда он вступает в сражение. В этот момент, его правая рука слабеет, что заметно уменьшает его силу и воинский престиж. Тогда как наложение постоянного проклятья может уменьшить его Силу примерно на 4 пункта, инициированное проклятье может опустить этот показатель до 3, когда он берется за меч! Подобное ослабление в схватке с противником (и в нанесении ему урона) обязательно напомнит злодею о бедном крестьянине, которого он безжалостно убил.

Условие снятия

Попав под воздействие проклятья, персонаж должен или научиться жить с ним или найти способ сбросить его с себя. Когда от проклятья страдает неигровой персонаж, снятие наговора становится одной из сюжетных условностей. Но если проклятье накладывается на игрового персонажа, то ситуация обретает гораздо большую важность. Ради классификации, мы разбили условия снятия на два вида: избежание и искупление.

Избежание

Возможно, самым легким способом избавиться от последствий проклятья, будет избежание тех действий, в результате которых оно срабатывает. Жестокий воин, избивший крестьянина, мог бы просто использовать в сражениях булаву, а не меч. Вряд ли это потребовало бы от него больших усилий, если, конечно же, меч, от которого он был вынужден отказаться, не был семейной реликвией или магическим. Как бы то ни было, жертвы могут избавляться от последствий проклятья, даже не сбрасывая его полностью.

В некоторых случаях, существует возможность избежать воздействия даже постоянного проклятья. Тщеславный принц, который был кошмарно изуродован проклятьем отвергнутой возлюбленной, мог бы все время носить маску. Это дало бы ему возможность и дальше общаться с людьми, не прилагая усилий к сбрасыванию проклятья.

Искупление

Каждое хорошее проклятье содержит в себе возможность сбросить его. Чаще всего, оно дает жертве возможность освободиться от проклятья, выполнив соответствующее действие или испытав на себе всю тяжесть наговора в течение определенного периода времени. Суть деяния, которое может освободить человека от воздействия проклятья, должно быть связано с поступком, который вызвал его. Кроме того, человек, накладывающий проклятье, должен

сформулировать это условие. Предположим, что крестьянин произнес следующее:

Тьму ночи ты несешь с собой
Жесток и злобен пламень сердца твой
Покуда ты не совершишь деяний справедливых
Ломаться будет каждый меч в руках твоих нечестивых!

Формулировка этого проклятья дает воину возможность сбросить проклятье крестьянина, покинув дорогу зла, по которой он шел. Если он станет честным и справедливым, то он вновь сможет владеть своим любимым оружием с достоинством. (Конечно же, он может оказаться неспособным изменить свою природу, но это уже зависит только от него). Лучшие проклятья напоминают исправительное ограничение, подобно тому, как наказание может отучить ребенка лгать.

Сила проклятья

Последним аспектом, который следует учесть, разрабатывая проклятье, является относительная сила наговора. Чаще всего, проклятья можно разделить на пять различных категорий, в зависимости от уровня серьезности: стесняющие, расстраивающие, мучительные, опасные и смертельные.

Стесняющие проклятья

Это самые слабые проклятья, которые используются для того, чтобы покарать обидчика за незначительный проступок. Последствия стесняющих проклятий никак не отражаются на игровой механике, но они придают приключению особый колорит и служат в качестве постоянного напоминания обидчику о его поступках.

Вор, укравший нечто у своего брата (который может простить это, но ошарашен предательством того, кому он доверял), может быть проклят своим родственником, в результате чего его руки станут черными, как уголь. При желании, вор может скрыть этот недуг с помощью перчаток (хотя ношение перчаток может нанести удар по его воровским способностям).

Другим примером стесняющих проклятий является жестокий распутник, который обречен заикаться всякий раз, когда он разговаривает с красивой женщиной. Если он будет молчать или общаться с ней с помощью писем, то проклятье не подействует на него.

Расстраивающие проклятья

Эти проклятья отвечают умеренным обидам, и они вмешиваются в обычную жизнь человека. Расстраивающие проклятья часто имеют незначительные негативные эффекты, которые относятся к игровой механике. Как правило, проклятье этого уровня часто уменьшает один из атрибутов на 2 пункта.

Вор, в приведенном выше примере, мог бы стать жертвой проклятья, которое заставило бы его руки безумно трястись. Это вызвало бы уменьшение его Ловкости на 2 пункта, что, в свою очередь, вызвало бы ухудшение его воровских навыков. Хотя он все еще с легкостью мог бы скрываться в тенях или неслышно передвигаться, у вора возникли бы серьезные проблемы с взломом замков и обезвреживанием ловушек.

Окончательный эффект проклятья, конечно же, определяется Мастером, но ему следует учитывать серьезность проступка и чувства человека, накладывающего проклятье.

Мучительные проклятья

Эти проклятья, возможно, являются наиболее ценными для разработки приключений. Чаще всего, мучительное проклятье может быть вызвано лишь серьезным проступком героя. Оно драматически изменяет жизнь жертвы, хотя и не представляет физической опасности. Проклятье крестьянина, наложенное на жестокого воина, попадает в разряд мучительных проклятий. Этот вид проклятья может уменьшить отдельную характеристику или способность на 4 пункта. В некоторых случаях, оно может воздействовать на два атрибута героя, уменьшая каждый из них на два пункта.

Проклятья этого уровня также требуют изменения личности персонажа. К примеру, человек может получить неугасающую страсть к золоту, или его сердце может быть заполнено желанием заполучить некую женщину. Конечно же, это изменение должно заставить героя желать того, чему препятствует проклятье или достижение чего оно делает невозможным.

Опасные проклятья

Эта воистину могучая магия проявляется только в ответ на великое прегрешение. Опасное проклятье радикально изменяет предыдущую жизнь жертвы, что может выражаться в уменьшении одного из атрибутов на 6 пунктов, или двух на 3.

Тогда как мучительные проклятья могут изменить личность персонажа, опасные могут полностью преобразовать его психику. К примеру, опасное проклятье могло бы награждать несчастного ликантропией в каждые три ночи полнолунья. Подобно этому, такое же проклятье могло бы заставить молодую проститутку подниматься из своей могилы, превращаясь в вампира, после каждой гибели. Любое проклятье из этой категории могло бы полностью разрушить жизнь человека. Если бы вор терял зрение на целый день, каждый раз, когда он нарушает закон, то его карьера в качестве грабителя завершилась бы.

Чаще всего, на игровых персонажей не обрушиваются подобные проклятья, если, конечно же, способ его снятия не лежит на самой поверхности.

Смертельные проклятья

Это самый ужасный вид проклятий, который полностью разрушает жизнь жертвы и может даже привести к смерти. Такое могучее проклятье может быть ответом лишь на великое злодеяние, и должно накладываться с огромной эмоциональной силой. Некоторые говорят, что сами Темные Силы накладывают эти проклятья, как прелюдию к абсолютному разрушению тех, кто уже не может надеяться на искупление.

Любое проклятье, которое навсегда и полностью преображает физическое или ментальное я человека, попадает в эту категорию. Превращение Страда фон Заровича в вампира, было результатом подобного проклятья. В случае воздействия на показатели атрибутов, смертельное проклятье может вызвать уменьшение на 8 пунктов одного атрибута, или двух, на 4 пункта каждый.

Игровой персонаж никогда не становится жертвой подобного проклятья, если, конечно же, Мастер не хочет вывести его из игры. В этом случае, игрок должен быть заведомо предупрежден о потенциальной гибели своего персонажа и должен иметь возможность скупить свою вину до наложения проклятья. В любом случае, острые ощущения будут гарантированы, так же, как и удовольствие всех игроков.

Проверки Сил для наложения проклятья

Наложение проклятье в Демиплане Ужаса нельзя назвать безопасным ил незначительным поступком. Сама природа этого поступка посылает импульс через структуру земли, который не может не привлечь внимание темных Сил. Из-за этого, как только проклятье было наложено, герой, произнесший его, должен сделать проверку сил Равенлофта (смотрите Главу Седьмую: Проверки Сил). Возможность провала этих проверок зависит от силы проклятья.

Чем смертоноснее проклятье, тем больше вероятность того, что оно привлечет внимание Темных Сил. Таблица 37 содержит в себе наиболее распространенные вероятности того, что в случае с данным проклятьем, проверка сил будет провалена. Если герой, накладывающий проклятье, проваливает эту проверку, то он привлекает внимание Темных Сил. Мастер может модифицировать эти числа в зависимости от обстоятельств события. К примеру, абсолютно оправданное проклятье может иметь меньшую возможность привлечь внимание сил, чем то проклятье, которое было наложено из злобы или зависти.

Таблица 37: Проверки Сил для проклятий

Сила проклятья	Проверка Сил
Стесняющее	2%
Расстраивающее	4%
Мучительное	8%
Опасное	16%
Смертельное	32%

Наложение проклятья

Как только проклятье было наложено, Мастер должен определить, когда оно начинает действовать, и, вместе с этим, его точный эффект. Самым важным правилом является то, что если проклятье драматически воздействует на приключение, то оно действует. В игре AD&D (независимо от сеттинга), нет правила или таблицы, которые могли бы заменить проницательность и внимание Мастера. Это так же относится к проклятьям, как и к столкновениям, событиям, проверкам способностей и сражению (короче говоря, ко всем броскам). Если проклятье вписывается в историю Мастера – значит оно успешно. С другой стороны, если оно затрудняет проведение приключения, то оно неудачно.

Тем не менее, вам потребуются особые правила – таблица, которая содержит в себе определенные идеи того, с какой вероятностью сработает проклятье. Базовая возможность того, что проклятье сработает равно 0%. Когда проклятье было наложено, Мастеру следует просмотреть все модификаторы из Таблицы 38, а затем, воспользовавшись полученным результатом, сделать бросок. Если результат равен или меньше возможности успешного проклятья, то оно срабатывает. В противном случае оно проваливается.

Таблица 38: Возможность успешного наложения проклятья

	Модификатор
Результат Проверки Сил	
Успешный	-25%
Неудачный	+25%
Оправданность	
Абсолютно оправданное	+10%
Оправданное	+0%
Неоправданное	-10%
Эмоциональное состояние	
Сильно возбужденное	+15%
Возбужденное	+5%
Обычное	-10%
Предыстория	
Вистани	+25%
Другой коренной житель Равенлофта	+10%
Чужеземец	-10%
Мужчина	-5%
Женщина	+10%
Тип персонажа	
Заклинатель	+5%
Не заклинатель	-5%
Мировозрение	
Законное	-5%
Хаотичное	+5%

Доброе	-10%
Злое	+10%
Драматичность Проклятья	
Высокая	+25%
Средняя	+0%
Низкая	-25%
Формулировка	
Использована игровая механика	-15%
Включены широкие запреты	-15%
Не связано с жертвой	-15%
Нет условия снятия	-15%

Проклятья, накладываемые игровыми персонажами

Проклятья могут быть очень могучими, и при соответствующем использовании, они могут иметь ошеломляющее воздействие на приключение и персонажей. Тем не менее, если проклятье вошло в приключение в неожиданный момент, это потенциальное воздействие может повергнуть Мастер в отчаяние. Даже титанические усилия Мастера могут быть разрушены случайно наложенным проклятьем. И потому, игроки не должны разбрасываться проклятья направо и налево.

Это не значит, что игровые персонажи не могут накладывать проклятья. Проклятья могут быть занимательными (в игровых терминах), и игроки ожидают возможности повеселиться, погружаясь в глубины фантазии мастера. Тем не менее, персонажи должны накладывать проклятья только при определенных обстоятельствах.
Мастеру следует обратить особое внимание на проклятья, накладываемые игровыми персонажами и применять все правила, которые относятся к стилю и содержанию проклятья. Но важнее всего, чтобы проклятье было воистину драматичным.

К примеру предположим, что персонажи охотились за вампиром на просторах Валакана. На укрытых лесами берегах реки Арден, невдалеке от Хебелника, они решили, что загнали монстра в угол. На самом деле, они оказались в ловушке. Нанеся удар, вампир с легкостью убил одного из членов отряда и ранил остальных, лишив их возможности последовать за ним в ночь. Если умирающий герой не умер на месте, то Мастер может разрешить ему произнести несколько последних слов. На последнем издыхании, персонаж может проклясть убившего его вампира. Так же, если один из персонажей имел особое отношение к умирающему, он может обнять павшего и с печалью проклясть вампира, который убил дорогого ему человека.

Конечно же, подобное проклятье все еще требует проверки сил Равенлофта. Даже этого может быть достаточно для того, чтобы удержать многих игроков от использования проклятий. Если игроки настаивают на частом использовании проклятий, игнорируя угрозу, которую они навлекают на себя, Мастеру следует просто прекратить делать для них проверки сил, считая, что они автоматически проваливаются. Игрок, персонаж которого превращается в змееподобного

обитателям болот, постепенно теряет желание получать дальнейшие дары Темных Сил.

Принципы Ужаса

Перевод: Ника Бельская

Приключения в Равенлофте обладают уникальным оттенком, который, в случае если он будет соблюден, позволит испытать игрокам и Мастеру незабываемые ролевые впечатления. Эта глава описывает кампанию Равенлофта и то, что отличает этот мир от других игр – включая и те, которые также относятся к жанру ужаса.

Фантастический Ужас

Игра Равенлофт включает в себя классический ужас, в котором на просторах более или менее цивилизованного мира расцветают темнейшие деяния, обрушивающиеся на его безмятежных жителей. Тем не менее, это также игра о мечах и магии, о рыцарях и магах, героях и монстрах. В отличие от любой другой фантастической или ужасной игры, эта система смешивает две этих традиции в одном жанре, создавая то, что называется фантастическим ужасом.

Готическая Традиция

От своих готических корней, сеттинг Равенлофт взял элементы страха и ужаса, которые пугали человечество в течение многих веков. Здесь живут величайшие злодеи и ужаснейшие порождения ночи. Вампиры и вервольфы, ведьмы и черные кошки, призраки и духи – все они обитают в Земле Туманов.

Многие Мастера с трудом добиваются особого оттенка готического ужаса. Хотя каждый может создать игру, в которой армии гниющих зомби обрушиваются на героев, подобный подход уничтожит ту тонкую романтичность и драматичность, которые необходимы для того, чтобы испытать истинный ужас. Смерть длиться всего лишь мгновение, тогда как ужас может преследовать всю жизнь.

Готический ужас создает мир теней, где тайны являются такой же частью приключения, как и ужасные монстры, и смертоносные злодеи. Герои должны использовать свои разумы, так же, как и свои мечи, чтобы добиться успеха. Для этого, Мастеру следует продумать множество аспектов игры. Следующие элементы играют особенную роль в создании традиционного готического ужаса.

Беспомощность

В готическом ужасе, герой чаще всего сталкивается с существами и ситуациями, которые гораздо более могучи, чем он мог ожидать. Джонатан Харкер, к примеру, никак не ожидал столкновения с Дракулой. Он просто оказался в паутине величайшего зла, которое знал мир.

В Равенлофте, тем не менее, достичь этого несколько сложнее. Группа героев может быть очень могучей силой. Это значит, что немногое может действительно напугать сильный отряд приключенцев. Тем не менее, важно, чтобы перед лицом злодея, с которым предстоит столкнуться героям, они чувствовали себя беспомощными.

Мастер может заставить героев испытать чувство беспомощности с помощью множества различных способов. К примеру, он может спланировать приключение так, чтобы у героев была возможность использовать против злодея великое заклинание или артефакт, и собственными глазами проследить за тем, как он просто не обратил на него внимания. Подобная сцена может подпортить нервы даже самому убежденному противнику зла.

Изоляция

Это один из самых важных аспектов готического ужаса, который Мастер с легкостью сможет вписать в любую игровую сессию. В своем чистейшем проявлении, изоляция лишает героев даже минимальной надежды на внешнюю помощь. Отряд исследователей, чей корабль разбился у берегов острова, населенного колонией иллитидов, скорее всего не сможет найти ни одного союзника среди этих злобных существ. Даже стадо людей, разумами которых питаются иллитиды, вряд ли сможет помочь героям.

Изоляция ставит персонажей перед двумя проблемами, которые могут лишить покоя даже величайшего из воинов. Во-первых, они могут надеяться только на себя и на собственные ресурсы. Никто не придет к ним и не поможет найти противника. Во-вторых, им некуда отступать. Если все обернется против них, они не смогут просто отступить на безопасные позиции и перегруппироваться. Они уже прижаты спинами к стене.

Отчужденность

Во многом отчужденность напоминает изоляцию; тем не менее, она еще страшнее. Отчужденная группа героев может находиться в центре огромного города, в котором обитает множество людей, но все равно не надеяться на помощь. Подобная ситуация возникает в том случае, если герои открывают нечто такое, во что никто больше не верит, или же определенные культурные различия не дают им вступить в контакт с местными жителями. Положение ухудшается и в том случае, если персонажи не говорят на языке людей, с которыми они пытаются договориться. Множество психологических триллеров основывается на одной из этих (а иногда сразу и на двух) ситуаций.

В качестве примера отчужденности, можно привести отряд приключенцев, которые знают, что сельский бургомистр на самом деле является вампиром, но никто не верит их заявлениям. Кроме того, если бургомистра действительно любят в поселке, его жители могут обратиться против героев.

Контрасты

Любое приключение станет гораздо более интересным с использованием щедрой примеси контрастов. Когда Мастер использует эту технику для описаний, вещи, которые кажутся обычными и безопасными днем, становятся пугающими и опасными ночью. Зло кажется еще более зловещим, когда оно скрывается за маской невинности.

И вновь, новелла Дракула может представить нам великолепный пример использования этой техники. Смерть Люси Вестенра, очаровательной и элегантной молодой леди, с которой никто не отказался бы встретиться, достаточно трагична. Тем не менее, лишь когда она поднимается из могилы, как зловещее порождение ночи, охотящееся на маленьких детей, вы можете ощутить весь ужас этой ситуации.
Незнание

Последний аспект ужаса концентрируется на информации, доступной персонажам. Независимо от того, о чем удалось догадаться героям, и сколько тайн они уже раскрыли, они всегда должны сохранять веру в то, что впереди их ждут еще более таинственные загадки. На самом деле, это может быть неверно, но они постоянно должны чувствовать, что упустили какую-то важную часть головоломки.

Если вы все сделаете правильно, то игроки будут постоянно ощущать, что их персонажей окружают опасности. Кто знает, какие еще хитрости приберег демон, за которым охотятся герои? Подобные сомнения лишь раздувают чувства слабости и уязвимости.

Роль Фантазии

Равенлофт – это также королевство фантазии. Наследие игры AD&D даровало Демиплану Ужаса доблестных рыцарей, благочестивых жрецов, могучих магов и хитроумных воров. Будучи у себя на родине победоносными защитниками света и вынужденные отыгрывать менее приятные роли, они теперь скитаются по просторам земли Туманов.

Конечно же, фантастическая литература имеет свои традиции, и игроки (законно) ожидают присутствия некоторых её элементов. В результате этого, хорошее приключение в Равенлофте должно включать в себя мечи и магию, так же, как и ужас. Учтите следующие аспекты, когда будете разрабатывать приключение или кампанию.

Героизм

Как минимум раз в течение каждого приключения, у героев должна появляться возможность продемонстрировать свою отвагу. Это может быть сражение, возможность совершить благородный поступок, или шанс продемонстрировать свои умения и навыки, которые выделяют их из толпы обычных людей. Так как темп каждого приключения должен варьироваться (смотрите "Создание Сюжета" далее в этой главе), подобная сцена могла бы знаменовать собой небольшой отдых от ужасов и кошмаров окружающего мира.

Романтика

Конечно же, готический ужас также включает в себя элементы романтики, но именно в героической фэнтази они являются преобладающими. Немного романтики – возможно между двумя игровыми персонажами, игроком и персонажем Мастера, или просто между двумя неигровыми персонажами – может придать приключению особый настрой. Ничто не может сдержать рыцаря, когда прекрасная леди восходит на костер.

При использовании вместе с ужасающими аспектами игры, романтика может стать особенно полезной для Мастера. Представьте удивление воина, когда он обнаруживает, что его любимая не была похищена злобным монстром, а являлась тем самым существом, за которым он охотился!

Магия и Чудо

Конечно же, в Равенлофте магия играет менее значительную роль, чем в любом другом фантастическом сеттинге. Тем не менее, каждое приключение должно содержать в себе как минимум одну сцену, во время которой персонажи сталкиваются с неким аспектом фэнтези, смешанного со страхом. Это может быть возможность задействовать собственные магические способности или принять участие в необычном ритуале или церемонии.

Независимо от природы этого элемента, игроки должны издавать звуки "ооох" и "аааx", как во время прекрасного фейерверка.

Сценарии и Кампании

Игра в Равенлофте обычно состоит из трех взаимосвязанных классификаций ролевых сессий: сценария, сцены и кампании. Сценарий – это отдельное приключение. Его прохождение может занимать всего несколько часов, включая в себя исследование дома с привидениями, или быть более продолжительным, занимая несколько игровых сессий. Более важным является то, что каждый сценарий должен иметь начало, середину и конец. Независимо от того, будет ли оно напоминать короткую историю или целый роман, это должно быть самостоятельное приключение. Сцены представляют собой отдельные, короткие столкновения, из которых состоит каждый сценарий.

С другой стороны, кампания представляет собой ничто иное, как серию приключений, в которой участвуют одни и те же персонажи (и содержит в себе серии сценариев). Трилогию книг или кинофильмов можно назвать кампанией, так же, как и любой телевизионный сериал. В некоторых случаях, приключения, из которых складывается кампания, могут иметь несколько постоянных элементов (отличных от неизменных героев). Многие приключения Шерлока Холмса попадают в эту категорию, так же, как и похождения Карнаки Искателя Привидений. Другие кампании могут иметь комплексные сюжеты и подсюжеты, которые включают в себя множество приключений.

Разработка Сценария для Равенлофта

Создание приключения для Равенлофта во многом напоминает составление любого другого ролевого сценария, и, в тоже время, несколько отличается от него. Следующий раздел подробно описывает этот процесс.

Идея Приключения

Первый шаг в разработке приключения состоит в формировании ключевой идеи, на которой оно будет основано. Независимо от того, каким сложным или запутанным хочет сделать сюжет Мастер, ему следует выразить его одним предложением. Рассмотрим следующий пример:

Корабль героев терпит крушение у берегов загадочного острова, где их пленяет жестокий смотритель лечебницы, который проводит эксперименты, сводящие его пациентов с ума.

Это описание приключения Кого Уничтожит Рок, из сеттинга Мрачный Дом. Конечно же, приключение состоит из гораздо большего количества деталей и этапов, но этот короткий абзац точно передает его основу. Если сюжет приключения нельзя передать подобным способом, то, скорее всего, оно слишком запутанно.

Любое хорошее приключение должно быть художественным, пугающим и аргументированным, подобно хорошей истории. Кроме того, сценарий для Равенлофта должен отвечать следующим критериям:

Сеттинг должен быть интригующим, с интересными неигровыми персонажами. Возможности для отыгрыша должны появляться так часто, как только возможно.
Персонажи должны уметь возможность контролировать ход приключения. Хотя Мастер может догадываться о том, что собираются сделать его игроки, ему следует быть готовым к неожиданностям. Хороший сценарий для Равенлота изменчив, и, при возможности, реагирует на действия героев.
Если сценарий подходит к текущей кампании, Мастеру следует попытаться использовать элементы предсказания, которые дадут игрокам намеки на то, что будет ждать их в будущих играх.
Кроме того, сценарий кампании должен основываться на прошлых играх, обеспечивая игрокам чувство целостности.
Приключение должно включать в себя моменты, которые подойдут каждому члену отряда. Те, кто любят сражаться, должны получить возможность сразиться с монстрами, те же, кто интересуются головоломками, должны иметь шанс задействовать их хитрость.
И, наконец, приключение должно начинаться и закачиваться выразительной сценой. Остросюжетное начало вызовет интерес игроков и погрузит их в игру, тогда как интересная концовка принесет им удволетворение, которое выразится в аплодисментах Мастеру.

Цели

Каждое приключение должно иметь четко сформулированную цель. В некоторых случаях, она может представлять собой тайну, которую необходимо раскрыть героям; в других, она может состоять в уничтожении особенно могучего монстра. Но независимо от того, какую именно цель вы ставите перед игроками, она должна быть ясной для игроков.

Это не значит, что Мастер должен начинать приключение словами, "В этом сценарии, ваши персонажи должны исследовать замок с привидениями и изгнать духа, который поселился там". Особая завлекательность любой ролевой игры состоит в том, чтобы узнать, что именно необходимо сделать героям. Это также не исключает использования Мастером гаданий для определения окончательной цели приключений, или даже проведения нескольких отвлекающих маневров, призванных сбить игрока с толку.

Злодеи

Каждое приключение обязано иметь основного злодея. Часть, цель приключения, в большей или меньшей степени, состоит в победе над этим персонажем. Тем не менее, создание "хорошего" злодея не заканчивается после добавления нескольких Хит Дайсов и особых атак. Действительно запоминающийся злодей должен обладать несколькими (если не всеми) последующими характеристиками:

Злодей должен обладать качествами, присутствующими и у героев. К примеру, профессор Мориарти внушает ужас именно потому, что так напоминает Шерлока Холмса. Как минимум один игрок должен ощущать, что его персонаж заглядывает в темное зеркало, всякий раз, когда сталкивается со злодеем.
Злодей должен представлять опасность или для самих героев, или для того, что им дорого. Это не значит, что он должен быть необычайно сильным физически, так как одних его махинаций может хватить, чтобы угрожать им. Немного существует злодеев, страшнейших, чем Адольф Гитлер, хотя его сложно было назвать очень сильным человеком.
Элементы поэтического правосудия, упоминаемые во всей этой книге, должны быть очевидными для героев. Если это не удается сделать заметным в ходе приключения, то постарайтесь добиться этого в финале. Герои обязательно должны заканчивать игру думая "он получил то, что заслужил".
Злодей должен стать индивидуальностью в глазах игроков. Дракула – это не классическая новелла именно потому, что концентрируется на вампире; её популярность объясняется тем, что в ней описан величайший из того рода. Хотя в книге упоминается много других вампиров, Дракула – только один.
И, наконец, злодей должен быть выше обычной жизни – или, в некоторых случаях, смерти. Подобно тому, как герои превосходят обычных людей, их враг также должен превосходить их.

Прислужники

Вдобавок к основному злодею приключения, герои должны будут сразиться с несколькими менее сильными существами, которые служат этому демону. В

некоторых случаях, это могут быть монстры, тогда как в других – обычные люди, которые следуют за своим темным владыкой по собственным причинам.

Прислужники злодея необходимы для должного хода приключения, так как время от времени героям необходимо кого-то побеждать. Тем не менее, они могут также выступать в роли источников информации, открывая важные тайны случайными обмолвками или после пленения. Хороший прислужник должен иметь одну или две характеристики, но его не нужно прорабатывать так же подробно, как основного злодея.

Создание сюжета

Когда Мастер определяет цель сценария, основного злодея и нескольких его прислужников, ему остается создать сюжет. Лучше всего, будет набросать основной ход событий (подобно тому, как вы могли бы набросать сцены в кинофильме).

I Герои находят тело старика, который был убит и брошен в темной аллее.
II Расследуя убийство они узнают, что он был отшельником, который жил в лесах, в нескольких милях от города.
III Игроки отправляются в дом отшельника, и обнаруживают, что он интересовался магией, включая темное искусство некромантии.
IV Дальнейшие исследования открывают тот факт, что отшельник случайно вызвал из могилы мстительного духа.
V Герои прослеживают духа до его логова, церковного кладбища, на котором он был похоронен, и вступают в схватку.

Конечно же, это очень простой сюжет, но он включает в себя все важные сцены, из которых может состоять сценарий. Эти сцены необходимо будет проработать более детально перед началом игры. Тем не менее, можно не сомневаться, что игроки обнаружат некое тайное оружие или разработают тактику, которая даст им возможность победить призрака.

Случайности: После этого, Мастеру следует еще раз посмотреть на свой сюжет и рассмотреть другие возможные действия игроков. К примеру, если герои не захотят расследовать убийство, он мог бы включить в приключение молодую женщину, которая будет служить дополнительным стимулом. Конечно же, Мастер не может предсказать все возможные действия игроков, но он вполне может предвидеть наиболее вероятные.

Побочные сюжетные линии: Когда сценарий был написан, Мастер может дополнить его несколькими побочными сюжетными линиями. В случае с предыдущим примером, он мог бы отправить игроков в небольшую экспедицию, чтобы добыть редкое растение, которое сможет сдержать духа

Побочные сюжетные линии также связывают приключение с будущими ил предыдущими сценариями.

Темп: Сцены, из которых складывается сюжет, должны обеспечивать изменения в ходе истории. Сценарий, состоящий только из сражений, вскоре

надоест игрокам, независимо от того, как опасны противники. Хороший сценарий должен начинаться и заканчиваться в быстром темпе, но в него также необходимо включить несколько моментов, во время которых герои смогут отдохнуть от ужасов окружающего их мира.

В сущности, каждый сценарий должен включать в себя три основных вида сцен. Первые – это боевые сцены, в которые быстрые действия доминируют над всеми остальными аспектами игры. Второй вид концентрируется на отыгрыше, требуя, чтобы персонажи взаимодействовали друг с другом и другими неигровыми персонажами. Третий тип включает в себя головоломку или загадку, которую необходимо решить.

Несомненно, что данная сцена включает аспекты двух или трех приведенных выше примеров. Герои должны получить информацию, находящуюся в древней библиотеке, тогда как зомби пытаются помешать им пробиться туда.

Разработка Сцены для Равенлофта

Как только сценарий, со всеми его сюжетами, злодеями и событиями был составлен, Мастеру следует более детально проработать отдельные сцены, из которых он состоит. Разрабатывая сцену, ему следует учесть следующие элементы.

Требования

Разрабатывая сцену, Мастеру следует помнить о событиях, которые предшествуют ей. К примеру, если сцена требует, чтобы герои сражались с существом, которое можно ранить только магическим оружием с уровнем зачарования +3 или лучшим, ему следует позаботиться о том, чтобы персонажи имели возможность обзавестись им до этого. Об этом следует помнить и в том случае, если игроки должны знать магическое слово, чтобы проникнуть в оплот зла, предоставив им возможность узнать его до приближения к этому месту.

Хотя это может показаться вам очень простым, но именно подобные детали очень часто ускользают от взгляда Мастера. Хороший Мастер никогда не оставит что-то на произвол судьбы, постаравшись предвидеть события, которые будут предшествовать сцене так же, как и последующие за нею.

Вспомогательные материалы

Мастер всегда должен держать материалы, необходимы для проведения сцены, неподалеку. Если герои собираются сражаться с вольфверами, то ему следует обзавестись копией страницы из Книги Монстров, описывающей этих созданий. Если ему понадобится карта, то она также должна быть под рукой. Если во время сцены будут задействованы определенные правила, например бросок безумия, то ему следует убедиться в том, что он хорошо разбирается в них и готов ими воспользоваться.

Эти приготовления не только сэкономят время во время игры, но они также помогут вам сохранять атмосферу. Если Мастер должен останавливать игру, чтобы найти недостающую таблицу, то вся подготовительная работа, сделанная перед началом игры, пропадает впустую. Если по какой-то причине игроки не получат удовольствия от игры, то пострадает весь сценарий.

Описания

В опубликованных приключениях, большинство сцен начинается с кусочка окруженного рамкой текста, который Мастер может прочитать игрокам. Это дает им возможность закрыть глаза и представить то, что видят их персонажи. Если описание действительно яркое, то они могут даже покрыться от страха мурашками.

Хорошее описание может сделать нечто гораздо более чем просто рассказать о том, что видят персонажи игроков. Мастеру следует позаботиться о том, чтобы задействовать еще хотя бы одно чувство героев. Ему следует не просто описать пустынный пляж, но и упомянуть ритмичные удары волн о прибрежные скалы или горький соленый запах моря. Каждый дополнительный элемент, связанный со сценой, увеличит и драматичность приключения, и удовольствие игроков.

Развязка

Конечно же, Мастеру следует подумать и над тем, как бы он хотел завершить сцену. Будет ли это сражение, решение некой проблемы или столкновение, направленное на отыгрыш, но героям необходима определенная цель, и возможность достичь её.

Тем не менее, разрабатывая сцену, Мастеру следует рассмотреть возможность того, что герои сделают что-то необычное. Представьте, что они решили выбить дверь, в которую не должны были заходить. Что находится за ней? Что случится, если они пропустят важную улику или придут к неверным выводам? Планирование таких случайностей избавит вас от головной боли во время игры.

Последствия

После того, как все это будет закончено, Мастеру следует определиться с тем, что будет после. Это особенно важно в том случае, если герои каким-то образом отклонились от основного сюжета приключения.

Разработка Кампании в Равенлофте

Ранее уже упоминалось, что кампания – это всего лишь связанные серии сценариев. В общих чертах, это так. Тем не менее, Мастер может включить в свою кампанию несколько других элементов, которые сделают её более жизненной и интересной для игроков.

Мастер может сделать кампании более интересной, включив в неё некую глобальную цель, которую должны достигнуть герои. Даже если он не

собирается дать им возможность выполнить возложенную на них миссию в ближайшем будущем, эта цель должна быть очевидной для них. Вполне возможно, что персонажам так и не удастся достигнуть цели.

Конечно же, Мастер может захотеть разработать такую кампанию, которая позволяла бы героя выполнить это задание. Возможно, они проведут много приключений, охотясь на злобных демонов, только для того, чтобы осознать, что один из них управлял всеми их действиями. Когда они сразятся и (хотелось бы верить) победят этого архидемона, они могут испытать истинное удволетворение и радость.

Если Мастер хочет, чтобы его кампания имела определенный конец, ему следует убедиться в том, что финал будет отвечать всей кампании. Если игроки будут прорубать себе путь через армии нежити, решать бесчисленные зловещие головоломки и чудом избегать десятков смертельных ловушек, то, столкнувшись с главным злодеем, который умирает от одного арбалетного болта, они могут быть разочарованны.

Приближаясь к кульминации, Мастеру следует задуматься над тем, что будет дальше. Решат ли герои после этого приключения отправиться на покой и стать фермерами? Если так, то он может начать новую кампанию с новыми персонажами. Если игроки очень близки со своими персонажами (как чаще всего и бывает), то Мастер может разрешить им перенести их в новую кампанию.

Независимо от того, какое будет принято решение, оно должно подходить как Мастеру, так и игрокам. Помните, что Равенлофт – это всего лишь игра, а игры должны дарить людям радость.

Показатели Атрибутов

Перевод: Ника Бельская

То, как игроки создают персонажей для кампании Равенлофта, не слишком сильно отличается от подобного же процесса в большинстве других игр AD&D. Тем не менее, Мастер и игроки должны помнить о нескольких незначительных изменениях и предпочтительных для данного сеттинга методов. Пожалуйста, запомните, что для игры вам все еще будут необходимы Книга Игрока и Книга Мастера, если вы захотите обратиться к базовой механике, дополнительным правилам и определениям игровых терминов.

Шесть атрибутов

Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма являются шестью атрибутами. В случае с обычными людьми, значение этих показателей может варьироваться от 3 до 18, так как именно таковым является возможный разброс при использовании трех шестигранных кубиков. Необычные существа, особенно монстры и другие сверхъестественные сущности, часто обладают такими значениями данных атрибутов, которые превышают эти стандартные показатели, и атрибуты только очень слабых существ могут быть ниже данных значений. Первым шагом в создании персонажей для любой кампании AD&D является определение данных шести атрибутов.

Основные правила AD&D представляют на выбор несколько методов определения числовых показателей атрибутов героя. Наиболее подходящей для персонажей Равенлофта техникой бросков является Метод V из Книги Игрока. Вкратце, его можно изложить так: игрок бросает 4d6, убирает кубик с наименьшим значением и суммирует оставшиеся три результата. Таким образом, он повторяет этот процесс три раза. После этого, он разбрасывает полученные числа по своим атрибутам.

Второстепенные характеристики

Каждый показатель атрибута используется для того, чтобы определить множество второстепенных характеристик. Они служат для дальнейшего определения возможностей и ограничений, которые относятся к создающемуся герою. К примеру, показатель Силы персонажа определяет тяжесть, которую он может нести на своих плечах, или вероятность того, что ему удастся выломать закрытую дверь.

Общие сведения

Чтобы Мастер и игроки могли точно определить, какое именно место занимают их персонажи во всеобщей картине мира, они могут воспользоваться Таблицей 39: Описания атрибутов.

Таблица 39: Описания атрибутов

Показатель атрибута	Общее описание
0	Непригоден для персонажа
1	Настолько низкий, что практически не учитывается
2	Ниже человеческого минимума
3	Функциональный человеческий минимум
4	Очень отсталый физически персонаж
5	Несколько физически отсталый
6	Очень ниже уровня среднего человека
7	Ниже уровня среднего человека
8	Уровень очень среднего человека
9	Уровень среднего человека
10	Уровень среднего человека
11	Уровень очень хорошего среднего человека
12	Выше, чем у среднего человека
13	Значительно выше, чем у среднего человека
14	Один из лучших в селе
15	Один из лучших в городе
16	Один из лучших в данной области
17	Один из лучших среди представителей народа персонажа
18	Один из лучших в мире
19	Превышает возможности человека
20	Превышает возможности героя
21	Превосходит уровень сверхчеловека
22	Равен атрибуту полубога
23	Равен атрибуту младшего бога
24	Равен атрибуту бога
25	Равен атрибуту великого бога

Необычно низкие показатели

Многие игроки считают, что для игры подходят только персонажи с очень высокими показателями атрибутов. Всякий раз, когда они создают персонажа, у которого нет, как минимум, одного показателя атрибута, равного 18, они чувствуют себя обманутыми. В конце концов, игра AD&D посвящена не обычным людям, а героям (а у большинства героев высокие показатели атрибутов). Конечно же, этот аргумент имеет право на существование.

Тем не менее, игровая система предназначена для того, чтобы у каждого игрока был свой уникальный героичный персонаж. Бросок четырех кубиков, вместо трех, для определения атрибутов персонажа, уменьшает вероятность того, что полученный персонаж будет иметь необычно низкие значения атрибутов. Кроме того, классовые способности также выделяют персонажей среди остальных людей.

Игрокам советуется соглашаться с любым персонажем, которого они создали, даже если его атрибуты не отвечают их ожиданиям. В литературе встречается множество примеров героев, которым не хватало высоких показателей одного

или двух атрибутов. Тем не менее, некоторые из самых известных литературных героев стали такими именно потому, что упорно добивались своей цели, невзирая на все свои недостатки.

Сила

Показатель силы героя отражает его физическую мощь и силу мускулов. Обладающие высоким значением этого атрибута герои могут поднимать более тяжелые предметы и владеть более смертоносным оружием.

Выдающаяся сила: Воины (включая паладинов и рейнджеров), значение Силы которых равняется 18, особенно могучи. Игроки, обладающие подобными персонажами, должны сделать бросок 1d100 (выбросив число между 01 и 100), и добавить этот показатель к значению своей Силы. Таким образом, если игрок выбросит 57, он будет записывать силу своего персонажа, как 18(57).

Модификатор ближнего боя: Известный, как "модификатор броска атаки" в Книге Игрока, этот модификатор относится ко всем броскам атаки, которые производит герой в ближнем бою. Более сильные герои получают положительные модификаторы (положительные числа), тогда как более слабые – отрицательные (отрицательные числа).

Модификатор урона: Этот модификатор относится к урону, нанесенному героем в любой разновидности ближнего боя. Некоторые виды стрелкового оружия (подобного лукам) и метательного оружия (подобного копьям), также получают этот положительный модификатор.

Норма веса: Эта колонка указывает вес (в фунтах), который персонаж может нести без ограничений, связанных с нагрузкой.

Максимальная нагрузка: Это максимальный вес (в фунтах), который герой может поднять над головой. Персонаж, несущий подобную тяжесть, не может пройти больше нескольких шагов и может находиться в таком состоянии не больше одного раунда.

Открывание дверей: Это результат (на 1d20), число ниже которого (или равное ему) персонаж должен выбросить для того, чтобы открыть тяжелую или заклинившуюся дверь. Очень сильные герои с определенной вероятностью (указанной в скобках) могут открывать закрытые на замки, засовы или с помощью магии двери. Каждая попытка занимает один раунд.

Перегрузка: Эта колонка указывает процентную вероятность того, что герой сможет разжать железные прутья или поднять опустившуюся решетку. Герой использует эту характеристику тогда, когда ему необходимо испытать пределы человеческой силы.

Таблица 40: Сила

Показатель способности	Модификатор	Модификатор	Норма веса	Максимальная нагрузка	Открывание дверей	Перегрузка

	броска атаки	урона				
1	-5	-4	1 *(0,5)*	3 *(1,5)*	1	0%
2	-4	-2	1 *(0,5)*	5 *(2,5)*	1	0%
3	-3	-1	5 *(2,5)*	10 *(4,5)*	2	0%
4-5	-2	-1	10 *(4,5)*	25 *(11)*	3	0%
6-7	-1	-	20 *(9)*	55 *(25)*	4	0%
8-9	-	-	35 *(16)*	90 *(41)*	5	1%
10-11	-	-	40 *(18)*	115 *(52)*	6	2%
12-13	-	-	45 *(20,5)*	140 *(65)*	7	4%
14-15	-	-	55 *(25)*	170 *(75)*	8	7%
16	-	+1	70 *(32)*	195 *(90)*	9	10%
17	+1	+1	85 *(39)*	220 *(100)*	10	13%
18	+1	+2	110 *(50)*	255 *(115)*	11	16%
18/01-50	+1	+3	135 *(61)*	280 *(125)*	12	20%
18/51-75	+2	+3	160 *(75)*	305 *(140)*	13	25%
18/76-90	+2	+4	185 *(85)*	330 *(150)*	14	30%
18/91-99	+2	+5	235 *(105)*	380 *(175)*	15 (3)	35%
18/00	+3	+6	335 *(155)*	480 *(220)*	16 (6)	40%
19	+3	+7	485 *(220)*	640 *(290)*	16 (8)	50%
20	+3	+8	535 *(245)*	700 *(315)*	17 (10)	60%
21	+4	+9	635 *(290)*	810 *(370)*	17 (12)	70%
22	+4	+10	785 *(355)*	970 *(440)*	18 (14)	80%
23	+5	+11	935 *(425)*	1130 *(515)*	18 (16)	90%
24	+6	+12	1,235 *(560)*	1440 *(655)*	19 (17)	95%
25	+7	+14	1,535 *(700)*	1750 *(795)*	19 (18)	99%

Ловкость

Ловкость отвечает как за координацию движений, так и быстроту реакции героя. Она также определяет способность персонажа выполнять деликатную работу или применять свои акробатические навыки. Лучники и арбалетчики

очень сильно полагаются на свою Ловкость, так же, как и разведчики, убийцы и воры.

Модификатор реакции: Этот модификатор относится к броску ошарашивания героя. Положительный модификатор означает увеличение вероятности ошарашивания врага, тогда как отрицательный уменьшает эту вероятность.

Модификатор метательных атак: Этот модификатор относится к броску атаки, который делается в тех случаях, когда герой пытается поразить врага (или цель) из лука, арбалета или другого стрелкового оружия. Он также относится к броскам копья, дротика или подобного им метательного оружия. Положительный модификатор увеличивает вероятность попадания в цель.

Модификатор защиты: Этот модификатор воздействует на Класс Защиты героя, отражая его природную ловкость и проворство. Негативное число прибавляется к показателю Класса Защиты, так как низкий Класс защиты лучше, чем высокий. Обычный Класс защиты невооруженного человека или нечеловека равен 10 (до того, как начнут действовать данные модификаторы).

Таблица 41: Ловкость

Показатель способности	Модификатор реакции	Модификатор метательных атак	Модификатор защиты
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

Телосложение

Телосложение персонажа отражает его здоровье, а также сопротивляемость боли, ранам и усталости. Персонажи, обладающие высоким Телосложением, обладают большим количеством хит-поинтов, и обладают большей вероятностью выживания в битвах или подобных им ситуациях.

Модификатор хит-поинтов: Этот положительный модификатор (если число положительное) или отрицательный модификатор (если число отрицательное) относится к каждому броску, который делает игрок для определения хит-поинтов персонажа. Указанные в скобках модификаторы относятся только к представителям воинской группы классов, тогда как представители всех остальных классов вынуждены довольствоваться максимальным положительным модификатором +2.

Потрясение: Указанное число равняется вероятности того, что герой с данным значением Телосложения переживет сильную физическую травму. Примерами подобных ужасных проишествий могут служить превращения, случаи окаменения (и переходы из окаменевшего состояния в обычное), или магического старения.

Вероятность воскрешения: Это процентная вероятность того, что персонаж оживет во время попытки магическим образом оживить его тело после смерти. Если этот бросок провален, то персонаж никогда больше не сможет вернуться из-за вечной границы (за исключением случаев, когда используется заклинание *желания* или подобная ему магия).

Следует напомнить о том, что в зависимости от силы, использованной для оживления, персонаж может не вернуться к жизни, а превратиться в нежить. Подобные случаи описаны в Главе Девятой, в разделе, описывающем различные заклинания.

Устойчивость к яду: Воистину необыкновенные герои (обладающие очень высоким или очень низким Телосложением) могут получать положительные или отрицательные модификаторы к спас-броскам против яда. Подобные модификаторы не относятся к дворфам, халфлингам и другим героям, обладающим особой сопротивляемостью ядовитым веществам.

Регенерация: Персонажи, обладающие очень высоким Телосложением, исцеляются со сверхъестественной скоростью. Такое быстрое выздоровление известно, как регенерация, и бесценно для серьезно раненых героев. Раны, нанесенные огнем или кислотой, не могут быть регенерированы, и должны исцеляться так же, как и обычно.

Таблица 42: Телосложение

Показатель способности	Модификатор жизненных пунктов	Потрясение	Вероятность воскрешения	Устойчивость к яду	Регенерация
1	-3	25%	30%	-2	-
2	-2	30%	35%	-1	-
3	-2	35%	40%	0	-
4	-1	40%	45%	0	-
5	-1	45%	50%	0	-
6	-1	50%	55%	0	-
7	0	55%	60%	0	-
8	0	60%	65%	0	-

9	0	65%	70%	0	-
10	0	70%	75%	0	-
11	0	75%	80%	0	-
12	0	80%	85%	0	-
13	0	85%	90%	0	-
14	0	88%	92%	0	-
15	+1	90%	94%	0	-
16	+2	95%	96%	0	-
17	+2 (+3)	97%	98%	0	-
18	+2 (+4)	99%	100%	0	-
19	+2 (+5)	99%	100%	+1	-
20	+2 (+5) [1]	99%	100%	+1	1 / 6 оборотов
21	+2 (+6) [2]	99%	100%	+2	1 / 5 оборотов
22	+2 (+6) [2]	99%	100%	+2	1 / 4 оборота
23	+2 (+6) [3]	99%	100%	+3	1 / 3 оборота
24	+2 (+7) [3]	99%	100%	+3	1 / 2 оборота
25	+2 (+8) [3]	100%	100%	+4	1 / 1 оборот

[1] Любой результат броска, равный 1, считается, как 2.
[2] Любой результат броска, равный 1 или 2, считается, как 3.
[3] Любой результат броска, равный 1, 2 или 3, считается, как 4.

Интеллект

Интеллект героя отражает его способность решать логические проблемы, умение анализировать информацию, способность к обучению и память.

Дополнительные навыки: Так как предполагается, что игроки сеттинга Равенлофт будут использовать дополнительные правила, связанные с навыками, которые описаны в Книге Игрока, категория, некогда называющая "Количество Языков", была переименована в "Дополнительные Навыки". Эта колонка указывает количество слотов неоружейных навыков, доступных герою (вдобавок к тем, которые даются ему в зависимости от его класса). Правила, связанные с навыками, описаны в Приложении Пять: Навыки Персонажей.

Уровень заклинаний: Эта колонка указывает самый высокий уровень заклинаний волшебника, доступный персонажам с данным значением Интеллекта. Это относится к волшебникам и представителям всех остальных классов, которые могут применять заклинания волшебников.

Вероятность изучения заклинания: Это процентная вероятность того, что герой сможет овладеть изучаемым им заклинанием.

Максимальное количество заклинаний на уровень: Интеллект персонажа ограничивается количеством заклинаний данного уровня, которое он может добавить в свою магическую книгу. К примеру, персонаж с Интеллектом, показатель которого равняется 13, может записать в свою книгу не больше 9 заклинаний одного уровня. Как только персонаж достигает своего максимума,

он не может больше изучать новые заклинания этого уровня. Невозможно "забыть" уже полученное заклинание и заменить его новым.

Иммунитет к заклинаниям: Персонажи, обладающие очень высоким Интеллектом, не поддаются воздействию иллюзий различных уровней. Число, указанное в этой колонке, определяет самый высокий уровень заклинаний иллюзий, к которым невосприимчив этот персонаж. Таким образом, герой с Интеллектом, равным 20, не может быть обманут иллюзией, уровень которой ниже третьего.

Таблица 43: Интеллект

Показатель способности	Дополнительные навыки	Уровень Заклинаний	Вероятность изучения заклинания	Максимальное количество заклинаний на уровень	Устойчивость к иллюзии
1	0*	-	-	-	-
2-8	1	-	-	-	-
9	2	4	35%	6	-
10	2	5	40%	7	-
11	2	5	45%	7	-
12	3	6	50%	7	-
13	3	6	55%	9	-
14	4	7	60%	9	-
15	4	7	65%	11	-
16	5	8	70%	11	-
17	6	8	75%	14	-
18	7	9	85%	18	-
19	8	9	95%	Все	1 уровень
20	9	9	96%	Все	2 уровень
21	10	9	97%	Все	3 уровень
22	11	9	98%	Все	4 уровень
23	12	9	99%	Все	5 уровень
24	15	9	100%	Все	6 уровень
25	20	9	100%	Все	7 уровень

Мудрость

Мудрость измеряет здравый смысл, интуицию и благочестие. Мудрый герой всегда готов прислушаться к советам и почитается за свою справедливость и проницательность. Интеллектуальный персонаж не всегда мудр, и то же самое относится к мудрым героям.

Модификатор магической защиты: Этот модификатор прибавляется ко всем спас-броскам, в которых важную роль играет сила воли и ментальная выносливость. Примерами таких спас-бросков могут послужить те, которые противостоят заклинаниям, подобным *обману*, *очарованию*, *страху*, *гипнозу*, *иллюзии*, *одержимости* и *совета.* Этот положительный модификатор также относится к броскам страха, ужаса и безумия. Негативные значения в этой

таблице выступают в роли отрицательных модификаторов, тогда как положительные числа – в роли положительных.

Дополнительные заклинания: Персонажи, которые используют заклинания жрецов и обладают очень высокой Мудростью, могут накладывать больше заклинаний, чем их товарищи. Этот раздел указывает количество дополнительные заклинаний жрецов упомянутых уровней, которые можно произнести в течение каждого дня. Все дополнительные заклинания суммируются друг с другом, и потому жрец, обладающий Мудростью, равной 15, получит два дополнительных заклинания 1-ого уровня и одно 2-ого.

Вероятность неудачного заклинания: Жрецы, обладающие низкой Мудростью, не так умело накладывают заклинания, как их собратья. В результате этого, время от времени эти заклинания накладываются неудачно. Неудавшееся заклинание отнимается от общего количества заклинаний, доступного герою в течение каждого дня.

Иммунитет к заклинаниям: Когда персонаж обладает высокой Мудростью, он получает иммунитет к воздействию определенных заклинаний. Буквы, указанные в таблице, относятся к приведенному ниже списку, в котором указаны заклинания, к которым становится невосприимчивым герой.

Таблица 44: Мудрость

Показатель способности	Модификатор магической защиты	Дополнительные заклинания	Вероятность неудачного заклинания	Устойчивость к заклинаниям
1	-6	-	80%	
2	-4	-	60%	
3	-3	-	50%	
4	-2	-	45%	
5	-1	-	40%	
6	-1	-	35%	
7	-1	-	30%	
8	0	-	25%	
9	0	-	20%	
10	0	-	15%	
11	0	-	10%	
12	0	-	5%	
13	0	1 уровень	0%	
14	0	1 уровень	0%	
15	+1	2 уровень	0%	
16	+2	2 уровень	0%	
17	+3	3 уровень	0%	
18	+4	4 уровень	0%	
19	+4	1, 3 уровень	0%	A
20	+4	2, 4 уровень	0%	B
21	+4	3, 5 уровень	0%	C
22	+4	4, 5 уровень	0%	D
23	+4	1, 6 уровень	0%	E
24	+4	5, 6 уровень	0%	F

25	+4	6, 7 уровень	0%	G

A. *вызов страха, очарование, команда, обаяние, гипноз*
B. *удержание человека, луч слабости, паника*
C. *страх*
D. *очарование монстра, путаница, эмоции, неловкость, совет*
E. *хаос, слабоумие, удержание монстра, волшебный сосуд, задание*
F. *поручение, массовый совет, жезл господства*
G. *антипатия/симпатия, заклинание смерти, массовое очарование*

Харизма

Харизма персонажа отражает сразу несколько факторов. Она измеряет его личную привлекательность, энергию его эмоций, а также его способности воодушевлять, запугивать и вести за собой других. Очень харизматичные люди становятся популярными и могучими лидерами, независимо от того, являются ли они деспотами или благодетелями. Величайшие исторические герои, так же, как и самые ужасные тираны, чаще всего были харизматичными людьми.

Максимальное количество оруженосцев: Оруженосцы – это неигровые персонажи, которые по своей воле готовы последовать за героем.

Модификатор надежности: Этот модификатор воздействует на показатели надежности, которые связаны с наемниками, оруженосцами и другими последователями героя. Позитивный показатель означает, что товарищи персонажа будут более преданы ему, и дает положительный модификатор, тогда как отрицательный показатель может выступить в качестве отрицательного модификатора.

Модификатор реакции: Этот модификатор воздействует на бросок, который делается тогда, когда персонаж впервые встречается с неигровым персонажем. Более харизматичные герои получают положительные модификаторы (позитивные показатели), тогда как броски других не изменяются, а то и ухудшаются (отрицательные показатели).

Таблица 45: Харизма

Показатель способности	Максимальное количество оруженосцев	Модификатор надежности	Модификатор реакции
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0

11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Расы персонажей

В средней кампании AD&D, игроки могут выбирать своих героев из множества доступных рас. Сюда относятся как величественные эльфы Кринна, так и могучие мулы Атхаса. Различие существ, с которыми можно столкнуться в этих кампаниях, позволяет игрокам прекрасно изучить расовые культуры, контрасты и таланты.

Минимальные требования к атрибутам

Среди клубящихся Туманов Демиплана Ужаса, нечеловеческие расы гораздо менее распространены. Никто не может сказать, чем это объясняется. Возможно, расовая паранойя, обычная для многих доменов, вылилась в трения с нечеловеческим населением, которое некогда могло быть более многочисленным. В конце концов, в некоторых королевствах принадлежность к расе эльфов (или дворфов, или халфлингов и так далее) является преступлением, которое карается смертью.

Но независимо от причин этого, люди значительно превышают в количестве все остальные разумные расы Равенлофта. В результате этого, игроки должны отвечать определенным критериям, чтобы сделать своих персонажей представителями иной расы, отличной от человеческой. Если нечеловеческий персонаж не обладает показателем атрибута, необходимым для принадлежности к этой расе, то он не может принадлежать к ней.

Следует помнить о том, что эти минимальные значения атрибутов относятся только к моменту создания персонажа. К примеру, если во время будущих приключений Интеллект эльфа опустится до 12 или меньшего значения, то он останется эльфом.

Таблица 46: Расовые требования

Раса	Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
Дворф	13+	-	15+	-	-	-
Эльф	-	15+	-	13+	-	-
Гном	-	15+	-	-	13+	-
Полуэльф	-	13+	-	10+	-	-
Полу-Вистани	-	-	-	-	-	-
Халфлинг	-	15+	13+	-	-	-
Человек	-	-	-	-	-	-

Расовые пределы атрибутов

Кроме определенных значений показателей атрибутов, необходимых для члена каждой расы, различные народы также обладают минимальными и максимальными значениями показателей. И игровые персонажи, и неигровые персонажи, должны обладать таким значением атрибутов, которое вписывается в эти рамки. Конечно же, Мастер может вводить в игру персонажей, атрибуты которых могут быть выше, или ниже указанных в данной таблице значений. Тем

не менее, столкновения с подобными существами должны быть редки, и обязаны находиться под особым вниманием Мастера.

Таблица 47: Расовые пределы атрибутов

Раса	Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
Дворф	8-18	3-17	11-18	3-18	3-18	3-18
Эльф	3-18	6-18	7-18	8-18	3-18	3-18
Гном	6-18	3-18	8-18	6-18	3-18	3-18
Полуэльф	3-18	6-18	6-18	4-18	3-18	3-18
Полу-Вистани	3-18*	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
Халфлинг	7-18*	7-18	10-18	6-18	3-17	3-18
Человек	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18

* Члены этой расы не получают преимуществ за высокую Силу.

Дворфы

Раса дворфов, возможно, является самой немногочисленных из всех нечеловеческих рас Равенлофта. Одним из главных мест концентрации дворфов на Демиплане Ужаса является город Темпе Фоллс в Некрополисе. Другие изолированные сообщества дворфов могут существовать в горных районах Ядра, но ни в одном из них нет свыше сотни представителей этого народа.

Описание

Дворфы – это низкорослый, плотный народ. В среднем, рост мужчин-дворфов варьируется от 3 до 5 футов, а вес – от 130 и до 170 фунтов. Женщины обычно чуть легче и ниже свои собратьев-мужчин.

Дворфы живут довольно долго, иногда доживая до 350 лет. Новосозданный персонаж-дворф обычно очень молод и его возраст находится в пределах от 50 до 60 лет. Таблица 48: Физические Характеристики Дворфа может быть использована для определения начального роста и веса персонажа-дворфа.

Таблица 48: Физические Характеристики Дворфа

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	43+1d10 дюймов
Вес, мужчина	130+4d10 фунтов
Рост, женщина	41+1d10 дюймов
Вес, женщина	105+4d10 фунтов
Начальный возраст	40+5d6 лет
Максимальный возраст	250+2d100 лет

Таблица 49: Эффекты старения дворфа

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**

Средний (1/2 максимального)	125	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	167	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	250	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

Дворфы-мужчины предпочитают длинные, завитые бороды, хотя они довольно часто лысеют еще в относительно небольшом возрасте. Женщины связывают волосы в длинный хвостик, в который часто вплетают ленточки. Представители обоих полов рождаются с коричневыми или черными волосами, которые еще до момента достижения зрелости становятся серебристыми, серыми или белыми.

Кожу дворфов можно назвать темной. Её цвет варьируется от коричневато-красного или желто-коричневого до оливкового, а их глаза практически всегда окрашены в темно-коричневый или даже черный цвет. Это отражается и на их одежде, в результате чего они обычно облачены в одеяния земных и тусклых цветов.

Дворфы-авантюристы предпочитают ручное оружие, такое, как топоры, боевые молоты и кирки. Они практически всегда носят самую тяжелую из доступной им брони. Из-за того, что используемое им оружие обычно относится к двуручному, они редко используют щиты. В качестве стрелкового оружия дворфы используют арбалеты и пистоли – первые им нравятся потому, что являются традиционным оружием их народа, а вторые своими оглушительными выстрелами, деморализующими их противников.

Личность

Подобно дворфам всех остальных миров, обитатели Демиплана Ужаса являются упрямыми и суровыми существами. Некоторые говорят, что из всех рас, оказавшихся в Туманах, дворфы изменились меньше всего. В конце концов, они живут под землей, и потому могут не бояться ужасов поверхности. Другие, тем не менее, считают, что никому не известно об ужасах Равенлофта лучше, чем дворфам. Если истории об древних ужасах, погребенных глубоко под Землей Туманов, правда, то это вполне может быть так.

Мрачные и спокойные дворфы Равенлофта не любят говорить попусту, и открывают рот только тогда, когда это действительно необходимо. Они не рассказывают смешных историй, поют только погребальные песни и осуждают праздники или фестивали. Благодаря этому несложно понять, почему многие люди считают дворфов суровым народом. Они всегда упорно работают и ненавидят леность. Как не раз упоминалось, столь мрачная раса прекрасно подходит скрытому тенями королевству Равенлофт.

Кроме всего прочего, дворфы являются алчной расой, которая обожает золото и другие драгоценные металлы. Их шахты постоянно работают и приносят огромные доходы. Они также любят крепкие напитки, хотя они всегда вовлекают их в споры, вызывая перебранки и драки.

Сложно представить более верного друга или упорного врага, чем дворф. Каждый, кому удастся подружиться с одним из этих гордых существ, обретет союзника, который останется с ним даже в самых опасных ситуациях. Тем не менее, разозлив одного из дворфов, не надейтесь быстро загладить свою вину. Ненависть дворфов часто живет десятилетиями, а то и веками, и их наследники часто ищут мести через много сотен лет, после смерти первоначальных противников.

Дворфы Равенлофта имеют очень много общего с культурами викингов, обитавших в некоторых человеческих мирах. В результате этого, они обычно поклоняются богам северного пантеона (Хм, я не знала, что Морадин был северным богом. Прим. переводчика). Для персонажей-дворфов прекрасно подойдут северные и скандинавские имена, такие, как Гунила, Каллио и Торвид. Кроме того, каждый дворф обладает каким-то прозвищем. Например, это может быть прозвище "Лысый" или "Губитель Врагов". Обычный дворф за свою жизнь может сменить несколько подобных прозвищ, которые всегда будут отображать его величайшие достижения.

Показатели атрибутов

Физическая выносливость дворфов позволяет им увеличить начальное значение своего Телосложения на 1 пункт. Тем не менее, из-за подозрительного, упрямого и сурового характера, их начальная Харизма опускается на 1 пункт.

Особые способности

Благодаря своей необычной природе, дворфы получают многие особые способности, недоступные другим персонажам.

Магическая сопротивляемость

Дворфы являются существами, далекими от магии, которые не почитают и практически не используют магию (хотя при этом они с уважением относятся к жрецам). Врожденная сопротивляемость магическим энергиям проявляется в виде положительного модификатора к спас-броскам против магии и палочек, посохов и жезлов. Таблица 50: Положительные модификаторы спас-бросков за Телосложение содержит в себе различные модификаторы, связанные с определенными значениями данного атрибута.

Таблица 50: Положительные модификаторы спас-бросков за Телосложение

Показатель Телосложения	Модификатор спас-бросков
1-3	Нет
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-20	+5

21-24	+6
25	+7

Сопротивляемость ядам

Благодаря тому, что их организм обладает врожденной сопротивляемостью к ядам, дворфы получают подобные положительные модификаторы и к спас-броскам против яда. (Смотрите Таблицу 50.)

Боевые преимущества

В ближнем бою, дворф получает положительный модификатор +1 ко всем броскам атаки, направленным против орков, гоблинов, полу-орков и хобгоблинов. Это отражает ненависть, которую представители этих рас испытывают друг к другу.

Защитные преимущества

Когда огры, огры-маги, тролли, гиганты или титаны атакуют дворфов в ближнем бою, они получают отрицательный модификатор –4 к своим броскам атаки. Это отражает умения дворфов справляться с такими большими существами.

Инфравидение

Столетия жизни под землей даровали дворфам очень острое зрение, которое распространяется даже на инфракрасную часть диапазона. Это позволяет им замечать источники тепла, и, в большинстве случаев, видеть в темноте. Смотрите Главу 13 Руководства Мастера, где этот вариант инфравидения расписан более качественно. Инфравидение дворфов действует в радиусе 60 футов, но свет факелов, ламп и других источников света негативно воздействует на эту способность.

Шахтерские навыки

Дворфы являются выдающимися шахтерами. Благодаря этому, они обладают особыми способностями, которые используются под землей. Для того чтобы задействовать одну из этих способностей, дворф должен провести один раунд (или больше, в зависимости от ситуации), исследуя определенную область.

Таблица 51: Шахтерские навыки дворфов

Дворфы определяют…	При результате…
Угол наклона подземного прохода	1-5 на 1d6
Строительство нового туннеля (прохода)	1-5 на 1d6
Скользящие (движущиеся) стены или комнаты	1-4 на 1d6
Каменные ловушки, ямы, западни	1-3 на 1d6

Приблизительную глубину под землей	1-3 на 1d6

Бесстрашие

Упорство и железная воля дворфов делает их менее уязвимыми к страху, чем представителей других рас. Всякий раз, когда дворфу приходится сделать бросок страха, не вызванный магической атакой, он получает положительный модификатор +2 к своему броску. Этот модификатор добавляется к модификаторам за высокую Мудрость, и потому дворф с Мудростью 16 будет иметь общий положительный модификатор, равный +4.

Использование магических предметов

При использовании магических предметов, которые не были сделаны специально для их расы или класса, дворфы сталкиваются с определенными проблемами. Магические предметы с 20% вероятностью не будут действовать в руках дворфа. Это не влияет на дальнейшее использование магического предмета.

Используя предметы, которые обладают продолжительным действием, подобно мантии хамелеона, дворф делает бросок только при первом использовании предмета. Если бросок успешен, то ему приходится делать его вновь только после того, как предмет будет снят, и одет снова. Если бросок провален, то дворф должен ждать в течение двадцати четырех часов того момента, когда он сможет вновь попытаться использовать этот предмет.

Магическое оружие, доспехи (включая щиты), рукавицы и пояса не подвержены подобному влиянию со стороны дворфов и действуют так, как и обычно. Это относится и к постоянным, и к особым силам данных предметов. Если проклятый предмет не действует, когда дворф пытается использовать его, то он ощущает опасность и может избавиться от данной вещи.

Эльфы

Эльфы являются прекрасным и магическим народом, который плохо подходит для угрюмых земель Равенлофта. Несмотря на это, они встречаются здесь гораздо чаще, чем представители других нечеловеческих рас. Это объясняется тем фактом, что при необходимости они могут сойти за людей, тем самым частично избегая ненависти и нетерпимости, которое большая часть людей Демиплана Ужаса испытывает к нелюдям.

Больше всего эльфов в человеческих королевствах можно найти в городах Неблус, Невучар Спрингс и Синдар, расположенных в домене Некрополис. Домен Ситикус населен исключительно эльфами, но они привязаны к этой земле и редко покидают её. Другое эльфийское королевство, домен Арак, исчез во время Великого Соединения и его судьба до сих пор остается неизвестной.

Описание

Честный народ, как нередко называют эльфов, обладают элегантными, точеными чертами. Возможно, самыми заметными их отличиями являются заостренные уши, миндалевидная форма глаз и угловатые брови, которые находятся на их высоких лбах.

Эльфы гораздо худощавее людей, и чуть ниже их. Рост среднего эльфа достигает пяти футов. Женщины примерно на полфута ниже.

Будучи худыми от природы, эльфы-мужчины редко весят больше ста десяти фунтов. Вес женщин, которые еще более изящны, чем мужчины, редко превышает сто фунтов.

Игроки могут использовать Таблицу 52: Физические характеристики эльфа для того, чтобы определить физические показатели созданного эльфийского персонажа.

Таблица 48: Физические Характеристики Эльфа

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	55+1d10 дюймов
Вес, мужчина	90+3d10 фунтов
Рост, женщина	50+1d10 дюймов
Вес, женщина	70+3d10 фунтов
Начальный возраст	100+5d6 лет
Максимальный возраст	350+4d100 лет

Таблица 49: Эффекты старения эльфа

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	175	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	233	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	350	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

Практически все представители честного народа, которые встречаются в Равенлофте, являются высокими эльфами. Действительно, за исключением темных эльфов Арака, они являются единственными эльфами, которые существуют в пределах Демиплана. Конечно же, время от времени в Равенлофт появляются другие эльфы, но они всегда переносятся сюда Туманами из других королевств.

Эльфы Равенлофта предпочитают в одежде легкие материалы, такие, как шелка и ткани, и пастельные цвета. Они считают мастерство портного еще одной разновидностью служения искусству, и всегда одеваются изящно и культурно.

Отправившиеся на поиски приключений эльфы предпочитают легкую броню, редко облачаясь в доспехи, тяжесть которых превышает вес кольчуги. Из оружия они предпочитают клинки, особенно длинные мечи. Эльфийское оружие и броня всегда замысловато украшены, ибо этот народ рассматривает доспехи и оружие, как и все остальное, в качестве произведений искусства. Будучи превосходными лучниками, они редко используют оружие, отличное от лука, в стрелковом бою. Им особенно неприятны ружья, которые кажутся им слишком громкими и неприятно пахнущими.

Личность

В других землях, эльфы известны своей любовью красоте, страстью к знаниям и особым интересом, который они испытывают к магии. Хотя все это можно отнести и к честному народу Равенлофта, преследования, которые ожидают их за пределами родины, заставили здешних эльфов действовать более осмотрительно и скрытно, чем обычно.

Эльфам Равенлофта хорошо известно о предрассудках людей, которые связаны со всем необычным и странным. Из-за этого, они неохотно выдают свое присутствие, и редко находят товарищей среди людей. Эльфы остаются изолированным народом, который готов пойти на все, чтобы сохранить свои города скрытыми от хищных глаз людей и монстров.

Хотя эльфы кажутся столь же немногочисленными, как и дворфы и другие нечеловеческие расы, в действительности это может быть не так. Затворническая природа эльфов Равенлофта оставляет возможным существование эльфийских селений – а то и эльфийских городов – которые так хорошо скрыты, что человечество до сих пор не знает о них.

Эльфы очень ценят природный мир. Они восхищаются чудесами густых лесов, часами слушают журчание ручьев и с наслаждением вдыхают аромат весенних цветов. Ничто не может принести эльфу большую радость, чем спокойствие лесов и мир дикой природы.

Хотя их нельзя назвать жадными или алчными, эльфы также ценят произведения искусства и самоцветы. В результате этого, они выискивают драгоценные камни и другие предметы, обладающие высокой стоимостью, хотя делают это они ради самого предмета, а не ради наживы.

Приводя аналогии из человеческой истории, можно сказать, что эльфы во многом напоминают древних кельтов, валлийцев или гэлов. В результате этого, они обычно поклоняются богами, принадлежащим к кельтскому пантеону. Эльфам Равенлофта прекрасно подходят такие имена, как Эрнан, Моран и Геневиева.

Показатели атрибутов

Немногие существа столь же грациозны и быстры, как эльфы. Благодаря этому, они получают положительный модификатор +1 к начальному значению своей Ловкости.

При этом, эльфов нельзя назвать такими же выносливыми и крепкими, как представителей других нечеловеческих рас. Их худоба и легкость уменьшают начальное значение их Телосложения на 1 пункт.

Особые способности

Эльфы Равенлофта, подобно их сородичам, обитающим в других мирах, обладают множеством особых способностей. Они часто помогают им выжить там, где представители иных народов неминуемо погибнут.

Магическая сопротивляемость

Эльфы обладают 90% сопротивляемостью заклинаниям сна и очарования. Эта сопротивляемость добавляется ко всем обычным спас-броскам, связанным с данными заклинаниями.

Владение оружием

Как упоминалось выше, эльфы являются превосходными лучниками. Кроме того, они обожают грациозную и умелую игру мечей, возводя её в ранг искусства. Благодаря этому, эльфы получают положительный модификатор +1 к броскам атаки при использовании любой разновидности лука (но не арбалета). Они получают такой же положительный модификатор при использовании в бою длинных или коротких мечей.

Положительный модификатор ошарашивания

Эльфы передвигаются настолько тихо, что напоминают охотящихся котов, часто заставая своих противников врасплох. Благодаря этому, эльф вызывает отрицательный модификатор –4 при бросках ошарашивания противника. Если эльф должен открыть дверь или какую-либо другую разновидность портала, то этот отрицательный модификатор уменьшается до -2.

Эльф теряет эту способность в том случае, если облачается в металлические доспехи или путешествует в кампании не-эльфов (это не относится к халфлингам). В последнем случае, эльф должен находится на расстоянии как минимум 90 футов от своих товарищей, чтобы воспользоваться своим преимуществом.

Инфравидение

Подобно многим нечеловеческим расам, эльфы наделены зрением, которое распространяется даже на инфракрасную часть диапазона. Инфравидение эльфа действует в радиусе 60 футов, но свет факелов, ламп и других источников света

негативно воздействует на эту способность. Смотрите Главу 13 Руководства Мастера, где этот вариант инфравидения расписан более качественно.

Тайные двери

Эльфы привыкли замечать даже малейшие детали, в результате чего от них очень сложно скрыть тайную или скрытую дверь. В некоторых случаях, они даже ухитряются замечать их, не проводя специального поиска на местности.

Таблица 54: Тайные/Скрытые Двери

Условия поиска	**Вероятность обнаружения**
Прохождение в радиусе 10 футов от скрытой двери	1 из 6
Активный поиск скрытой двери	3 из 6
Активный поиск тайной двери	2 из 6

Железная Воля

Несмотря на свой не слишком внушительный вид, эльфов очень сложно испугать или шокировать. В результате этого, они обладают более высокой сопротивляемостью ментальным травмам, чем представители большинства других рас. Когда в ход игры эльфу приходится сделать бросок безумия, он получает положительный модификатор +2 к этому броску. Этот модификатор добавляется ко всем положительным модификаторам, получаемым за высокую Мудрость.

Гномы

Миниатюрная раса гномов существует всего лишь в нескольких доменах Равенлофта. Больше всего их в космополитичном Некрополисе, где они владеют Маувином, городом, в котором обитает около пятнадцати сотен жителей. Менее значительные анклавы гномов, размеры которых едва достигают одной десятой Маувина, существуют в Валакане, Хазлане и Новой Вассе.

Описание

Гномы являются очень интересной расой, которую часто называют переходным звеном между эльфами и дворфами. Хотя это описание прекрасно подходит для их внешнего вида, оно не имеет никакого отношения к происхождению этого народа.

Средний гном-мужчина чуть ниже дворфа, в результате чего его рост чуть превышает один ярд. Они сложены более плотно, чем эльфы, но выглядят не так внушительно, как дворфы, и потому средний мужчина этой расы весит не больше 80 фунтов. Женщины чуть ниже и легче мужчин.

Игроки могут воспользоваться Таблицей 55: Физические Характеристики Гнома, для определения физических показателей созданного персонажа.

Таблица 55: Физические Характеристики Гнома

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	38+1d6 дюймов
Вес, мужчина	72+5d4 фунтов
Рост, женщина	36+1d6 дюймов
Вес, женщина	68+5d4 фунтов
Начальный возраст	60+3d12 лет
Максимальный возраст	200+3d100 лет

Таблица 56: Эффекты старения гнома

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	100	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	133	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	200	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

У гномов желто-коричневый или светло-коричневый цвет лица и морщинистая, кажущаяся старой кожа. Самой заметной их особенностью являются выпуклые, почти клоунские носы. Глаза гномов ярко сверкают, а цвет их обычно серый или бледно-голубой. Их волосы, цвет которых в молодости ближе всего к каштановому, к моменту зрелости становятся серыми или белыми. И мужчины, и женщины, отращивают длинные волосы, но мужчины не так часто отращивают бороды, как дворфы.

Предпочитаемая гномами одежда известна своими яркими, простыми цветами и изысканными украшениями. Гномы носят украшения, особенно те, которые сделаны из драгоценных металлов и камней, даже если они не имеют практической ценности. Гномы, несомненно, являются самыми большими франтами Демиплана после Вистани.

Во время приключений гномы во всем демонстрируют свою практичность. При необходимости они облачаются в тяжелые доспехи, но предпочитают легкую, более удобную броню. Они используют ручное оружие, как и дворфы, но предпочитают более легкие, одноручные разновидности этих предметов вооружения. Гномы, которые могут использовать щиты (а это зависит от избранного ими класса), всегда с радостью сделают это.

Среди нечеловеческих рас Равенлофта нет более отверженного и не понимаемого народа, чем гномы. Подобно их собратьям в других мирах, эти существа обладают хорошим чувством юмора и довольно эксцентричны. Тем не менее, годы жизни в Туманах сделали их истории более суровыми и мрачными.

Гномы часто кажутся зловещими, пугающими существами, что не добавляет им любви окружающих. Сильнее всего это проявляется в том случае, если они решают провести время за несколькими анекдотами с плохой концовкой или болезненной иронией.

Личность

Гномы – это раса, известная своим хитроумием и хорошим чувством юмора. Они изобретательны и умны, обожают загадки, головоломки и игры. Тем не менее, в клубящихся туманах Равенлофта эти черты стали в определенной степени болезненными, в результате чего остроумие гномов стало больше тяготеть к "кладбищенскому юмору". Многие предполагают, что именно эта любовь к трюкам и трюкачеству приводит к тому, что столь многие гномы становятся иллюзионистами.

Человеческое общество не жалует гномов, и потому они не слишком любят людей. Кроме того, большинство гномов считает человеческую расу опасной и непредсказуемой, представителям которой ни в коем случае нельзя верить. Они обычно не проявляются открытую враждебность к людям или представителям других нечеловеческих рас, но остаются в их присутствии бдительными и настороженными. Завоевать доверие гнома сложно, но все старания многократно окупятся. Верность и полезность товарища-гнома может быть сравнима только с верностью и полезностью дворфа.

В определенной степени культура гномов напоминает культуру древних греков и римлян. Хотя они не интересуются гладиаторскими боями и походами легионов, их любовь к философии, знаниям и исследованиям сближает их с людьми Афин во время их расцвета. Тот факт, что гномы огромное внимание уделяют сбору информации и знаний, прослеживается во всей их культуре. В случае с игровыми персонажами, эта жажда просвещения проявляется в любви ко всем загадочным и необычным предметам и желании закончить каждое приключение с большим количеством знаний, чем было у героя-гнома в его начале.

Имена гномов напоминают римские и греческие. Среди гномов-женщин популярны имена Карина и Верда, а среди мужчин – Фестус и Тирус.

Показатели атрибутов

У гномов необычайно изобретательный и острый ум. По этой причине, они получают положительный модификатор +1 к начальному показателю их Интеллекта. Тем не менее, по той же самой причине они часто руководствуют любопытством, что не может привести ни к чему хорошему. По этой и по другим причинам, начальная Мудрость подобных персонажей уменьшается на один пункт.

Особые способности

Гномы обладают многими особыми способностями, значительная часть которых ничем не отличается от способностей их родственников, дворфов.

Магическая сопротивляемость

Подобно дворфам, гномы являются далекими от магии существами, которые не слишком уважают волшебников и колдунов. Исключением из этого правила является магия иллюзий, образов и фантасмагорий. По неизвестной причине, которая каким-то образом связана с их необычными разумами, гномы становятся превосходными иллюзионистами.

Как и в случае с дворфами, их внутренняя сопротивляемость магическим энергиям проявляется в положительных модификаторах к спас-броскам против палочек, посохов и жезлов, а также спас-броскам против заклинаний. Смотрите Таблицу 50, в которой указаны положительные модификаторы, связанные с различными показателями Телосложения.

Боевые преимущества

В ближнем бою, гномы получают положительный модификатор +1 ко всем броскам атаки, направленным против кобольдов и гоблинов. Немногие расы ненавидят друг друга так же страстно, как эти народы.

Защитные преимущества

Когда гноллы, багбиры, огры, огры-маги, тролли, гиганты или титаны атакуют гномов в ближнем бою, они получают отрицательный модификатор –4 к своим броскам атаки. Это отражает умения гномов справляться с такими большими существами.

Инфравидение

Гномы, подобно дворфам, обладают необычайно острым зрением, которое распространяется даже на инфракрасную часть диапазона. Это позволяет им замечать источники тепла, и, в большинстве случаев, видеть в темноте. Инфравидение гномов действует в радиусе 60 футов, но свет факелов, ламп и других источников света негативно воздействует на эту способность. Смотрите Главу 13 Руководства Мастера, где этот вариант инфравидения расписан более качественно.

Шахтерские навыки

Гномы являются самыми талантливыми строителями туннелей, которые известны людям. Благодаря этому, они обладают особыми способностями, которые используются под землей. Для того чтобы задействовать одну из этих способностей, дворф должен провести один раунд (или больше, в зависимости от ситуации), исследуя определенную область.

Таблица 57: Шахтерские навыки гномов

Гномы определяют…	При результате…
Угол наклона поверхности	1-5 на 1d6
Опасные (ненадежные) стены, потолки и полы	1-7 на 1d10
Примерную глубину под землей	1-4 на 1d6
Примерное направление под землей	1-3 на 1d6

Бесстрашие

Гномов не так легко сокрушить тем, что другие расы считают ужасным или зловещим. Благодаря этому, они получают положительные модификаторы +2 ко всем броскам ужаса, которые им приходится делать. Они добавляются ко всем положительным модификаторам, получаемым за высокую Мудрость.

Использование магических предметов

При использовании магических предметов, которые не были сделаны специально для их расы или класса, гномы сталкиваются с определенными проблемами. Магические предметы с 20% вероятностью не будут действовать в руках гнома. Это не влияет на дальнейшее использование магического предмета.

Используя предметы, которые обладают продолжительным действием, подобно эльфийскому плащу, гном делает бросок только при первом использовании предмета. Если бросок успешен, то ему приходится делать его вновь только после того, как предмет будет снят, и одет снова. Если бросок провален, то гном должен ждать в течение двадцати четырех часов того момента, когда он сможет вновь попытаться использовать этот предмет.

Магическое оружие, доспехи (включая щиты), или предметы, которые дублируют способности иллюзиониста или вора (если персонаж является вором) не подвержены подобному влиянию со стороны гномов и действуют так, как и обычно. Это относится и к постоянным, и к особым силам данных предметов. Если проклятый предмет не действует, когда гном пытается использовать его, то он ощущает опасность и может избавиться от данной вещи.

Полуэльфы

Хотя браки между различными нечеловеческими расами редки, они все же происходят. Чаще всего, эти необычные союзы связывают эльфов и людей. Дети, родившиеся у подобной пары, являются полуэльфами, и им часто предстоит сложная и суровая жизнь.

До сих пор многие спорят о том, какие именно черты определяют полуэльфов. Чаще всего, следует помнить о том, что эльфом считается лишь то существо, все предки которого были эльфами. Мельчайшая примесь человеческой крови делает несчастного изгоем среди честного народа. Если у человека больше человеческих предков, чем эльфийских, то он считается человеком, хотя в его

чертах видны определенные эльфийские особенности. Таким образом, даже персонаж-человек может иметь одного и больше эльфийских предков.

Таким образом, для того, чтобы считаться полуэльфом, персонаж должен обладать равным количеством человеческой и эльфийской крови, или иметь больше предков по эльфийской линии, чем по человеческой.

Описание

Лица полуэльфов так же красивы, как и у их родственников. Чаще всего, у них серебристые, светлые или светло-коричневые волосы и типичные эльфийские черты. Цвет их глаз может быть синим, серым или очень светло-карим.

Представителей этой расы обычно можно спутать с людьми или эльфами. В последнем случае, они выглядят более внушительными и крепкими, чем обычные эльфы, а в первом – несколько худощавее и изящнее, чем люди. Рост обычного полуэльфа не превышает семидесяти дюймов, а вес – около ста двадцати пяти фунтов.

Полуэльфы не обладают огромным веком своих эльфийских родителей, хотя живут они гораздо дольше, чем обычные люди. Смерть обычно приходит к полуэльфу где-то после его сто тридцатого дня рождения.

Игроки могут использовать Таблицу 58: Физические характеристики полуэльфа для того, чтобы определить вес, рост и возраст созданного полуэльфийского персонажа.

Таблица 58: Физические Характеристики Полуэльфа

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	60+2d6 дюймов
Вес, мужчина	110+3d12 фунтов
Рост, женщина	58+2d6 дюймов
Вес, женщина	85+3d12 фунтов
Начальный возраст	15+1d6 лет
Максимальный возраст	125+3d20 лет

Таблица 49: Эффекты старения эльфа

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	62	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	83	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	125	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

Личность

Полуэльфы достаточно редки в Равенлофте, как впрочем, и в других сеттингах. Учитывая то, что очень немногие из эльфов, обитающих на Демиплане Ужаса, вообще вступают в контакты с людьми, легко понять, почему полукровки практически не появляются на свет в этом мире.

Полуэльфы Равенлофта считаются отклонениями от нормы, как среди эльфов, так и среди людей. Подобное отношение отталкивает несчастных полукровок от обеих рас и заставляет их вести кочевую или отшельничью жизнь. Хотя в человеческом обществе их жалуют больше, все равно находится множество мужчин и женщин, которые будут смотреть на них с недоверием и презрением. Полуэльфа никогда не посчитают равным чистокровному человеку даже в самым терпимых городах Демиплана. Более того, менее цивилизованные королевства часто убивают или порабощают полуэльфов.

Тот факт, что они не будут желанными гостями ни в одном из доменов Равенлофта, воздействует на эльфов двояко. Во-первых, они чаще всего отвергают саму идею длительной дружбы. Никто не верит полуэльфам, и они не верят никому. Во-вторых, полуэльфам известно о том, что страдающие ксенофобией люди, известны своей привычкой сжигать или вешать тех, кого они боятся. В результате этого, они живут с осознанием того, что каждое мгновение их жизни может стать последним. Это не означает того, что полуэльфы живут в страхе смерти, а лишь то, что они живут в ожидании её. Отличие может казаться несущественным, но для полуэльфов оно имеет очень большое значение.

Зная об этом, легко понять, почему полуэльфы чаще всего становятся одиночками. Учитывая то, что существует всего лишь несколько мест, в которых их готовы принять или где к ним будут относиться, как к равным, они часто становятся странниками. Из-за отношения к ним многие эльфы быстро приходят в ярость, когда видят жестокость, проявленную по отношению к другим людям.

Несмотря на все эти черты их характера, полуэльфы чаще всего оказываются такими же любопытными и склонными к прекрасному, как и честный народ. Часто именно этим любопытством они и объясняют свои бесконечные странствия. “Путешествуя по миру”, говорят они, “мы может увидеть больше его богатств”.

У полуэльфов нет своего общества и культурных норм. Тем не менее, будучи изгоями, они редко используют имена, данные им родителями, которые не захотели, или не смогли, защитить их от жестокости окружающего мира. Таким образом, большая часть полуэльфов берет себе новые имена, вроде "Алого Странника" или "Друга Теней". Во многих случаях, они не могут даже вспомнить истинное имя, данное им при рождении.

Показатели атрибутов

Хотя они обычно худощавы и грациозны, полуэльфы не настолько отличаются от людей, чтобы получать особые модификаторы к показателям своих атрибутов.

Особые способности

Хотя они не обладают всеми чудесными способностями, доступными эльфам, представители этой расы не лишены и собственных преимуществ.

Магическая сопротивляемость

Полуэльфы частично разделяют эльфийскую сопротивляемость усыпляющим и очаровывающим заклинаниям. Тем не менее, из-за разбавленной эльфийской крови эта сопротивляемость равняется только 30%. Эта сопротивляемость добавляется ко всем обычным спас-броскам, связанным с данными заклинаниями.

Инфравидение

Подобно своим эльфийским родителям, полуэльфы наделены зрением, которое распространяется даже на инфракрасную часть диапазона. Инфравидение полуэльфа действует в радиусе 60 футов, но свет факелов, ламп и других источников света негативно воздействует на эту способность. Смотрите Главу 13 Руководства Мастера, где этот вариант инфравидения расписан более качественно.

Тайные двери

Полуэльфы настолько хорошо умеют замечать мельчайшие детали, что ни в чем не уступают эльфам. В результате этого от них очень сложно скрыть тайную или скрытую дверь. В некоторых случаях, они даже ухитряются замечать их, не проводя специального поиска на местности (смотрите Таблицу 54 на странице 234).

Железная Воля

Во время своих путешествий по Демиплану полуэльфы развили в себе могучую волю. Они видели очень много ужасов и испытали огромное количество несправедливости, и даже жестокости. В результате этого, они получают положительный модификатор +1 ко всем броскам страха и ужаса. Он добавляется ко всем положительным модификаторам, получаемым за высокую Мудрость.

Халфлинги

Многие люди считают халфлингов расой, наиболее близкой к человеческой. Некоторые халфлинги считают подобные заявления отвратительными, тогда как

большинство просто не соглашается с этим. Тем не менее, истинность или ложность подобных заявлений не играет практически никакой роли. Вместо этого, она позволяет объяснить тот факт, что халфлинги являются самой распространенной нечеловеческой расой Демиплана Ужаса.

В нескольких доменах Ядра Равенлофта существуют значительные поселения халфлингов – включая города Делагию и Ривалис, расположенные в Некрополисе. Многие большие города Равенлофта также стали приютом для халфлингов, хотя в некоторых из этих городов им приходится жить в трущобах.

Описание

Халфлинги – это небольшая раса нелюдей, представители которой напоминают человеческих детей. Цвет их волос может варьироваться от каштанового до темно-коричневого, то же относится и к цвету их глаз, и плотному телосложению. У них круглые лица, полные щеки и широкие, дружественные черты лица.

Типичный халфлинг-мужчина ростом не превышает одного ярда, тогда как женщины чуть ниже. Вес их упитанных тел может превышать шестьдесят пять, а то и семьдесят фунтов в случае с мужчинами, и варьироваться от шестидесяти до шестидесяти пяти в случае с женщинами. Халфлинги могут доживать до двух сотен лет, хотя в действительности немногие пересекают порог в сто пятьдесят лет.

Используйте таблицы 60 и 62 для того, чтобы создать нового персонажа-халфлинга для кампании Равенлофта.

Таблица 60: Физические Характеристики Халфлинга

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	32+2d8 дюймов
Вес, мужчина	52+5d4 фунтов
Рост, женщина	30+2d8 дюймов
Вес, женщина	48+5d4 фунтов
Начальный возраст	20+3d4 лет
Максимальный возраст	100+1d100 лет

Таблица 61: Эффекты старения халфлинга

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	50	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	67	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	100	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

Существует три разновидности хафлингов: Великанчики, Крепыши и Мохноноги. Все они представлены в Земле Туманов. Кроме того, браки между представителями различных подрас весьма распространены. Используйте Таблицу 62: Происхождение Халфлинга для того, чтобы определить происхождение созданного персонажа-халфлинга.

Таблицу 62: Происхождение Халфлинга

Результат броска	**Происхождение**
1-15%	Чистокровный Крепыш
16-30%	Чистокровный Великанчик
31-45%	Чистокровный Мохноног
46-60%	Крепыш и Великанчик
61-75%	Крепыш и Мохноног
76-90%	Великанчик и Мохноног
91-100%	Крепыш, Великанчик и Мохноног

Несмотря на различное происхождение, халфлинги предпочитают сходную одежду и имеют общие обычаи. В их костюмах доминируют мягкие, спокойные тона. Им нравится красивая одежда, но они сторонятся изысканности эльфов. Они также понимают необходимость одинаковой одежды, но отвергают идею спартанских одеяний дворфов. В их одежде, как и во всем, что, связано с ними, превалирует удобство и комфорт. Именно это и приводит к тому, что они чаще всего избегают ношения обуви.

Личность

Из всех нечеловеческих рас Равенлофта только халфлинги обладают свободным доступом к миру людей. Даже несмотря на то, что их легко можно отличить от их более высоких сородичей, внешний вид и манеры этих существ настолько напоминают человеческие, что им удается избежать ксенофобии, которая обрушивается на большую часть нелюдей.

Вполне возможно, что значительная часть успешного общения халфлингов с людьми связана с их привычкой к исчезновениям. Халфлинги обычно предпочитают жить, не слишком часто контактируя с окружающим миром. Как говорится в поговорке: “С глаз долой – из сердца вон”; и халфлинги прекрасно отвечают её сути.

Хафлинги Равенлофта очень похожи на своих сородичей из других миров, практически не изменившись под воздействием Туманов. Маленький народец Демиплана не столь беззаботен, как жители Оэрта или Торила, но они все также любят хорошую еду, теплый очаг и удобные стулья.

Хафлинги наслаждаются маленькими радостями мира, которые другие нечеловеческие расы просто не замечают. Они не жаждут золота, подобно дворфам; если у них достаточно денег, чтобы жить с комфортом, то они довольны. Драгоценные камни и украшения, которые притягивают гномов, интересуют их, лишь как любопытные вещички, на которые можно

полюбоваться. Величие и роскошь жизни эльфов также мало привлекательны для них, так как подобная претенциознность часто оказывается неудобной.

Культура халфлингов напоминает культуру сельских районов Европы. Они ухаживают за своими садами, выращивают свиней и кур и избегают пришельцев извне. Имена халфлигов напоминают староанглийские. Самыми популярными женскими именами являются Эльвина и Тильда. В случае с мужчинами это Хильдрик и Винн.

Показатели Атрибутов

Халфлинги являются проворной и подвижной расой, в результате чего все персонажи-халфлинги получают положительный модификатор +1 к значению их Ловкости. Однако их не слишком внушительное телосложение дает отрицательный модификатор –1 к показателям их Силы.

Особые способности

Халфлинги Равенлофта являются нежными и довольно застенчивыми существами, которые столь же далеки от ужасов Туманов, как и величественные эльфы. Тем не менее, они обладают определенными способностями, которые позволяют им выжить там, где погибают столь многие.

Магическая сопротивляемость

Халфлинги обладают такой же магической сопротивляемостью, как и дворфы. Это выражается в положительном модификаторе к спас-бросокам против посохов, палочек и жезлов, а также против заклинаний. Таблица 50 (смотрите страницу 231) указывает какие именно положительные модификаторы, связаны с какими значениями Телосложения.

Сопротивляемость ядам

Халфлинги весьма выносливы, и обладают сопротивляемостью к ядам. Всякий раз, когда халфлингу приходится сделать спас-бросок против яда, он получает такой же положительный модификатор, как и в случае с магической сопротивляемостью (смотрите Таблицу 50).

Боевые преимущества

Халфлинги обладают прекрасным глазомером и на протяжении всей жизни обожают играть игры, напоминающие метание дротиков и кегли. Благодаря этому, они получают положительный модификатор +1 ко всем броскам атаки, сделанным с помощью пращи или метательного оружия.

Положительный модификатор ошарашивания

Халфлинги могут передвигаться так же тихо, как и эльфы, часто захватывая своих противников врасплох. Благодаря этому, халфлинг дает отрицательный модификатор –4 на броски ошарашивания противника. Если халфлинг должен открыть дверь или какую-либо другую разновидность портала, то этот отрицательный модификатор уменьшается до -2.

Халфлинг теряет эту способность в том случае, если облачается в металлические доспехи или путешествует в кампании не-халфлингов (это не относится к эльфам). В последнем случае, халфлинг должен находится на расстоянии как минимум 90 футов от своих товарищей, чтобы воспользоваться своим преимуществом.

Инфравидение

В зависимости от своего происхождения, хафлинг может обладать, а может и не обладать инфравидением (способностью видеть в инфракрасной части спектра). Таблица 63: Инфравидение халфлингов, описывает разновидности этой способности, связанные с различной наследственностью маленького народца. Смотрите Главу 13 Руководства Мастера, где этот вариант инфравидения расписан более качественно.

Таблицу 63: Инфравидение Халфлинга

Наследие	**Инфравидение**
Чистокровный Крепыш	Обычное (60 футов)
Чистокровный Великанчик	Нет
Чистокровный Мохноног	Нет
Крепыш и Великанчик	Ограниченное (30 футов)
Крепыш и Мохноног	Ограниченное (30 футов)
Великанчик и Мохноног	Нет
Крепыш, Великанчик и Мохноног	Нет

Обостренные чувства (только Крепыши)

Крепыши обладают определенными способностями, которых лишены другие халфлинги. Многие считают, что это связано с примесью крови дворфов, смешение которой с кровью халфлингов произошло много лет назад, но истинно ли это предложение остается неизвестным до сих пор.

Таблица 64: Чувства Крепыша

Способность	**Бросок**
Угол наклона коридора	1-3 на 1d4
Примерное направление под землей	1-3 на 1d6

Решительность

Хотя халфлинги физически невелики, и часто считаются "мягкой" расой представителями других народов, они славятся своей решительностью, настойчивостью и (когда этого требует ситуация) отвагой. Это проявляется в положительных модификаторах к различным броскам, которым время от времени приходится делать халфлингам-авантюристам. Таблица 65: Модификаторы бросков страха, ужаса и безумия халфлинга содержит в себе эти модификаторы.

Таблица 65: Модификаторы бросков страха, ужаса и безумия халфлинга

Наследие	**Страх**	**Ужас**	**Безумие**
Чистокровный Крепыш	+2	-	-
Чистокровный Великанчик	-	+2	-
Чистокровный Мохноног	-	-	+2
Крепыш и Великанчик	+1	+1	-
Крепыш и Мохноног	+1	-	+1
Великанчик и Мохноног	-	+1	+1
Крепыш, Великанчик и Мохноног	+1 к двум любым типам бросков		

Полу-Вистани

В действительности, Вистани нельзя назвать нечеловеческой расой. Вместо этого, они во всех отношениях являются людьми. Однако, из-за огромных различий между ними и другими жителями Равенлофта, они считаются отдельной расой.

Игровые персонажи не могут быть чистокровными Вистани. Человечеству известно слишком немногое об этих туманных странниках, в результате чего они не могут выступать в роли игровых персонажей. Те игроки, которые желают отыгрывать Вистану (Вистана – это единственная форма от Вистани) должен избрать удел джиоморго или полу-Вистани.

В целях этих правил мы советует принять следующее толкование данного термина: джиоморго – это человек, один из родителей которого был Вистани, а второй – обычным мужчиной или женщиной. Очень редкая разновидность джиоморго, известная, как джиамарга, возникает в результате союза между Вистани и эльфом. Тем не менее, эти существа настолько редки, что мы не рекомендуем использовать их в качестве игровых персонажей.

В Равенлофте не существует сообществ джиоморго. Подобно полу-эльфам, эти существа являются изгнанниками, которых не принимает ни одна из их рас. Время от времени они останавливаются в землях людей, но чаще всего к ним относятся так плохо, что они вынуждены уйти оттуда или вести жизнь преступников и бродяг.

Описание

Джиоморго легко спутать с настоящим Вистани. У них смуглая кожа, цвет которой может варьироваться от оливкового до пыльного желто-коричневого. Их волосы обычно темны, причем их скорее можно назвать черными, чем коричневыми, как и их глаза. У джиоморго заостренные, ястребоподобные черты лица, несколько напоминающие лица жителей Фалковнии.

Размеры и облик полу-Вистани практически полностью идентичен размерам и облику обычного человека. Они обычно чуть тяжелее, чем обычные люди, что отражает их более могучее телосложение, но это не слишком большое отличие.

Точный срок жизни истинного Вистани до сих пор остается предметом споров. Хотя кажется, будто они не настолько отличаются от своих сородичей-людей, чтобы переживать их на много лет, значительное количество представителей этой расы доживает до очень преклонного возраста. Тем не менее, джиоморго не столь щедро одарены и чаще всего не живут дольше обычных людей.

Игроки могут использовать Таблицу 66: Физические характеристики джиоморго для того, чтобы определить весь, рост и возраст игрового персонажа.

Таблица 66: Физические Характеристики Полу-Вистани

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	60+2d10 дюймов
Вес, мужчина	150+6d10 фунтов
Рост, женщина	59+2d10 дюймов
Вес, женщина	105+6d10 фунтов
Начальный возраст	15+1d4 лет
Максимальный возраст	90+2d20 лет

Таблица 67: Эффекты старения полу-Вистани

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	45	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	60	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый максимальный)	90	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1 Инт/Мудр

Все джиоморго предпочитают один из двух стилей одежды и внешнего вида. Некоторые с радостью принимают свою цыганскую кровь, даже если их родственники не разделяют подобного отношения к ней. Эти люди носят одежды Вистани ярких цветов и оттенков. Хотя для обычных людей они могут сойти за Вистани, истинный представитель этого загадочного народа сразу же узнает их.

Все остальные джиоморго пытаются подстроиться под мир людей. Они скрывают свое наследие Вистани в море человечности и принимают поведение

и стиль одежды земли, в которой они живут. И вновь, даже если им удается обмануть окружающих их людей, любой Вистана сразу же проникнет через их маскировку.

Личность

Полу-Вистани, так же, как и полуэльфы, являются полукровками, но они лишены бремени, которое несут эти существа. Хотя у них смуглые лица и темная кожа, что заставляет их выглядеть несколько необычно, никто не может с уверенностью сказать, глядя на человека, что перед ним полу-Вистани. Тем не менее, это не относится к истинным Вистани, которые сразу же определяют – течет в жилах человека их кровь, или нет.

Конечно же, джиоморго очень отличаются друг от друга. Рожденные представителем одного племени будут очень сильно отличаться от детей другого. Тем не менее, помня об этих различиях можно сделать следующее обобщение.

Большая часть полу-Вистани считает свою смешанную кровь издевательством, которое будет преследовать их всю оставшуюся жизнь. Они боятся, что кто-то отроет их истинную природу. Конечно же, в этом случае даже самые их близкие друзья назовут их трусами и париями. Ни один полу-Вистани не лишен этой паранойи, хотя некоторым удается скрыть её лучше, чем другим.

Тем не менее, с этим отвратительным страхом может поспорить врожденная гордость оттого, что данный человек является полу-Вистани. Большая часть джиоморго не хотят отказываться от своих личностей. В результате чего, они предпочитают имена, напоминающие имена самих Вистани. Это румынские и русские имена, подобные таким, как Тара или Наташа (для женщин) и Бела или Юрий (для мужчин).

Кроме того, небезызвестны случаи встреч с полу-Вистани, гордящихся своим наследием и даже иногда играющих роль загадочных чужаков, появившихся из других миров. Хотя это, несомненно, очень опасный путь, некоторые отказываются скрывать истину. Подобные люди часто выступают в роли мистиков и пророков, окруженных атмосферой загадочности, которая, как они надеются, сможет уберечь их от вреда. Если они, скажем так, правильно раскинут карты, то их соседи побоятся предпринимать против них какие-либо действия.

Большая часть персонажей-джиоморго являются ожесточенными существами, которым многое пришлось выстрадать в руках представителей обоих родительских рас. Они никому не верят и полагаются только на себя. Истинные одиночки, полу-Вистани редко заводят друзей. Хотя они время от времени заводят знакомства, полу-Вистани считают этих людей только временными помощниками, с которыми можно расстаться сразу же после того, как они потеряют свою полезность. Джиоморго может назвать своим другом очень и очень немногих. Однако следует отметить и то, что джиоморго не пытаются скрыть эту сторону своих личностей. Они никогда не пытаются выдать себя за более сострадательных существ, чем они есть на самом деле.

Показатели Атрибутов

Хотя их тело является человеческим, разум полу-Вистани полностью определяется их загадочным наследием. Харизма персонажа-джиоморго уменьшается на 2 пункта из-за враждебности, которую к нему питает большинство обычных людей. С другой стороны, его Интеллект и Мудрость увеличиваются на 1 пункт. Последние модификаторы отражают природные преимущества разума Вистани и остроту их шестого чувства.

Особые способности

Особые силы крови Вистани, которая течет в жилах джиоморго, позволяет ему делать многое их того, что недоступно обычным мужчинам и женщинам. Тем не менее, истинным является и тот факт, что смешение этой крови с кровью обычных людей подвергает полу-Вистани определенным ограничениям, уникальным для их расы.

Близость к природе

Персонаж полу-Вистани может точно определять растения и животных своего мира, подобно тому, как это делают друиды. Он также может определить, можно ли пить предложенную ему воду. Для использования этой способности, персонажу необходимо потратить один раунд на небольшое исследование, которое всегда увенчается успехом (за исключением тех случаев, когда здесь замешана магия, проклятье, владыка домена и так далее).

Разжигание огня

Все джиоморго легко и быстро умеют разжигать огонь. Если у них есть необходимое топливо и что-то, с помощью чего можно добыть огонь, они могут сделать это в течение 1d4 раундов. Обычно мешающие этому условия, подобные сырым дровам, не воздействуют на эту способность джиоморго.

Тралаки

Полу-Вистани знакомы с тралаками (набор глифов, используемых Вистани). Для того чтобы опознать данный символ, персонаж должен сделать бросок Интеллекта. Если бросок успешен, то Мастер тайно делает бросок 1d20. Если результат находится в диапазоне от 1 до 19, то герой правильно определяет значение тралака. Если результат броска равен 20, то персонаж путает один символ с другим и дает неверное значение.

Лунное безумие

Джиоморго обладают и своими слабостями. Главной из них является лунатизм или лунное безумие. Следует заметить, что чистокровные Вистани обладают более значительной сопротивляемостью этому заболеванию, чем джиоморго.

В течение трех ночей каждого месяца, когда наступает полнолуние, персонаж-полу-Вистани обнаруживает, что не может заснуть и, следовательно, не может отдыхать. В результате этого, он не может исцелить свои раны без помощи магии и полностью лишен возможности запоминать новые заклинания. Физическая усталость, вызываемая этим состоянием, дает отрицательный модификатор -2 ко всем спас-броскам в течение этого времени; этот отрицательный модификатор действует до тех пор, пока персонаж не сможет спокойно отдохнуть в течение восьми часов.

Вдобавок к физическому воздействию, лунатизм также вызывает ментальную травму. В течение каждой из трех ночей полнолуния, полу-Вистани должен сделать успешный бросок безумия (описанный в Главе Шестой) или пасть жертвой необычного лунатизма. Проваленный бросок означает, что герой отчасти становится ночным зверем. Первый проваленный бросок означает, что полу-Вистани покидает своих товарищей для того, чтобы мчаться свободным при свете звезд. Второй проваленный бросок указывает на то, что джиоморго становится агрессивным и еще более жестоким в течение этого времени. Если же герой проваливает все три броска безумия, то его разум становится разумом дикого, жестокого дикаря до тех пор, пока не наступает следующая лунная фаза.

Племенные способности

В зависимости от племени, к которому принадлежал родитель со стороны Вистани, персонаж-джиоморго наделяется определенными способностями. В большинстве случаев, игрок может выбрать, с каким из племен связан его персонаж. Тот, кто незнаком с племенами Вистани, или желает положиться на судьбу, может сделать бросок по Таблице 68: Наследие Вистани.

Таблица 68: Наследие Вистани

Бросок 1d100	**Племенное наследие**
01-40	Камии
41-60	Эквуаар
61-80	Ватраска
81-90	Найят
91-97	Корвара
98-99	Канджар
100	Зарован

Камии: Персонажи, обладающие этой кровью, обычно спокойны и сдержаны. Естественно, что это наименее конфликтное из всех племен, представители которого идут своим путем, надеясь избежать потенциально опасных столкновений. Большая часть персонажей-Камии (около 60%) являются ворами, используя осторожность и скрытность, которыми славится этот класс, в собственных целях. Оставшиеся 40% Камии становятся воинами, хотя они вступают в сражение только тогда, когда у них нет другого выбора. Герои, связанные с этим племенем, никогда не становятся волшебниками, жрецами или какими-либо другими заклинателями.

Камии прекрасно умеют работать с металлом, и все персонажи, обладающие кровью этого племени Вистани, начинают игру с навыком кузнечного дела. Они также могут опознавать металлы, подобно тому, как друиды умеют распознавать растения и животных, и даже могут определять королевство, из которого происходит металл, оказавшийся в Равенлофте. Если он был выкован за пределами Туманов, на Кринне или Фаэруне, к примеру, персонаж обладает 5% кумулятивной вероятность на уровень того, что он сможет узнать первоначальный мир (или план). Если предмет был сделан Вистани, то персонаж Камии с 25% вероятностью сможет определить наложенное на него проклятье до того, как оно перейдет на героя.

Эквуаар: Эквуаарианцы являются любителями природы, в результате чего связанные с этим племенем герои часто становятся рейнджерами, хотя это не означает, что для них закрыты другие классы. Все персонажи, в жилах которых течет кровь Экваар, начинают игру с навыками звероведения и наземной верховой езды и не должны затрачивать на их приобретение слоты навыков. Они также могут приобретать навык чтения следов всего за один слот навыков, независимо от избранного ими класса.

Ватраска: Известные, как целители и гербалисты, персонажи, связанные с этим племенем, чаще всего холодны и высокомерны. Несмотря на их природный целительский дар, они редко становятся жрецами. Больше, на выбор их классов не накладывается никаких ограничений. Все герои, в жилах которых течет кровь Ватраска, автоматически начинают игру с навыком гербализма и могут приобрести навык лечения, всего за один слот навыков, независимо от избранного ими класса.

Персонажи, связанные с этим племенем, могут определять яды так же, как друиды могут опознавать определенные разновидности растений. Кроме того, они могут создать противоядие для любого вида яда, если них есть доступ к лавке с травами и десять минут (один оборот) для работы. В результате того, что эти противоядия очень сильные, принимающий их человек должен сделать спас-бросок против яда или умереть от них. Таким образом, лекарство Ватраска иногда может оказаться хуже самого яда.

Вдобавок к мастерскому приготовлению противоядий, персонажи Ватраски могут создавать из трав снотворное. Для этого, им нужно провести 1d6+1 дней, собирая травы и составляя снотворное, которое может быть приготовлено в форме жидкости или порошка. Этот токсин окрашивает воду в красный цвет, хотя сам по себе не имеет ни запаха, ни вкуса. После принятия, существо должно сделать успешный спас-бросок против яда или заснуть на 1d4 часа. Это обычный сон, и жертву с легкостью можно разбудить после того, как закончится первый час сна. Когда персонаж использует эту способность, он создает 1d4 доз этого зелья, которые сохраняют свою силу в течение семи дней.

Найят: Персонажи, в жилах которых течет кровь этого племени, являются зажигательными и общительными людьми. Они обожают хорошую еду и выпивку в кампании представителей противоположного пола. Чаще всего, персонажи Найят становятся цыганами.

Все герои, связанные с этим племенем, автоматически начинают игру с навыками пения и танца, и могут приобрести навык игры на музыкальных инструментах, так если бы они были бардами. Если персонаж решает взять последний навык и специализируется на скрипке, то он может использовать её для того, чтобы воздействовать на реакцию неигровых персонажей и вдохновлять своих союзников так же, как это делают барды. Очарование персонажей Найят дает им положительный модификатор +1 ко всем броскам, связанным с определением реакции неигровых персонажей, с которыми они встречаются. Если герой ведет себя дружелюбно (и игрок хорошо отыгрывает эту встречу), то положительный модификатор увеличивается до +2.

Корвара: Большая часть персонажей Корвара является ворами, хотя некоторые (приблизительно один из десяти) становятся бойцами или волшебниками. Им не доступны никакие другие классы.

Корвара не доверяют незнакомцам и всегда пытаются найти свою выгоду. "А что будет за это мне?" – вот наиболее распространенный в среде этих людей вопрос. Все Корвара, независимо от класса, начинают игру с навыком установки ловушек, и, кроме того, воры Корвара получают положительный модификатор +10% к навыку взлома замков.

Канджар: Персонажи, в жилах которых течет кровь Канджар, горды и надменны. Персонажи Канджар должны всегда быть волшебниками. Это талантливые маги, которые обожают магические предметы и заклинания. Когда им удается завладеть новыми заклинаниями или артефактами, они ревниво оберегают их и никогда не согласятся поделиться им с кем-либо еще.

Волшебники Канджар могут оставлять по одному слота для заклинаний 1-ого и 2-ого уровней открытыми в течение каждого дня. Таким образом, маг, который может запомнить четыре заклинания 1-ого уровня, может выбрать только три из них. Оставшийся слот может быть использован в течение дня при крайней необходимости. Волшебник может произнести любое заклинание данного уровня из своей магической книги так, если бы он запомнил его.

В действительности считается, что персонаж запомнил это заклинание. Его интуиция просто позволила ему подобрать заклинание, которое, как ему казалось, пригодиться магу на следующий день.

Зарован: Зарован являются спокойным и погруженными в себя людьми. Они считают, что ничего и никому не должны, и считаются не самыми лучшими товарищами в путешествиях. Хотя они не предадут того, кто странствует с ними, на них также не следует слишком полагаться. Зарован совершают поступки, основываясь на своих собственных мотивах, и никогда не делятся своими планами или желаниями с кем-либо еще. Подобно Канджар все персонажи Зарован становятся волшебниками. В одном отряде героев не может быть больше одного представителя племени Зарован.

Самым интригующим аспектом Зарован является их вера в то, что они могут перемещаться во времени. Довольно часто они отвечают на вопросы до того,

как их успеют задать, или, так же часто, реагируют на произошедшие события слишком медленно.

Очевиднее всего это проявляется во время битвы (или в любой другой ситуации, когда необходим бросок инициативы). В подобных случаях, персонаж Зарован должен сделать броски 1d6 и 1d10. Десятигранный кубик определяет модификатор к броску инициативы героя. Если результат броска шестигранного кубика не слишком велик (1,2 или 3), то персонаж действует быстрее, чем все остальные, и результат, полученный на десятиграннике, отнимается от броска инициативы. Если результат броска шестигранного кубика высок (4, 5 или 6), то Зарован действует медленнее всех остальных, и результат, полученный на десятиграннике, прибавляется к броску инициативы. Если полученное число больше 10, то персонаж действует в этом раунде самым последним.

Люди

Будучи самой распространенной расой Демиплана Ужаса, люди также являются самым стандартным народом из всех, представленных в этом приложении.

Описание

Люди являются самой недолговечной из нечеловеческих рас. Очень нечасто кому-то из них удается дожить до ста лет даже в менее зловещих местах, чем Демиплан Ужаса. Рост среднего человека-мужчины Равенлофта достигает шести футов, а вес не превышает ста семидесяти фунтов. Женщины, как правило, несколько легче и ниже. Вы можете использовать Таблицу 69: Физические характеристики человека для того, чтобы определить весь, рост и возраст игрового персонажа.

Таблица 69: Физические Характеристики Человека

Показатель	**Формула**
Рост, мужчина	60+2d10 дюймов
Вес, мужчина	140+6d10 фунтов
Рост, женщина	59+2d10 дюймов
Вес, женщина	100+6d10 фунтов
Начальный возраст	15+1d4 лет
Максимальный возраст	90+2d20 лет

Таблица 61: Эффекты старения человека

Возраст	**Количество лет**	**Эффекты**
Средний (1/2 максимального)	45	-1 Сила/Телосл; +1 Инт/Мудр
Старый (2/3 максимального)	60	-2 Сила/Ловк; -1 Телосл; +1 Мудр
Древний (базовый	90	-1 Сила/Ловк/Телосл; +1

максимальный)		Инт/Мудр

В Равенлофте можно встретить как бледнокожих жителей Даймонлю или Ришмюло, так и загорелых, смуглых людей Хазлана или Новой Вассы. Цвет волос и глаз может варьироваться от королевства к королевству. В пределах разумного, игрок может описывать своего персонажа-человека так, как пожелает (но его решение должен одобрить Мастер).

Одежда, которую носят обитатели различных доменов, отражает природу жизни в данном регионе. Разделы книги, описывающие различные домены, включают в себя описание особенных разновидностей доспехов, оружия и одежды для каждого из королевств. Когда игрок создает персонажа, родиной которого является Равенлофта, он должен описать своего персонажа так, чтобы его описание соответствовало его родине. Небольшие отличия допустимы, но большая часть жителей Равенлофта консервативна и переполнена ксенофобией, в результате чего все значительные отличия или чрезвычайно эксцентрические варианты должны быть одобрены Мастером.

Личность

Хотя человеческая раса в Равенлофте обладает наибольшим количеством противоречий и отличий, вполне возможно выделить определенные общие черты у всех людей Демиплана.

Люди, родиной которых является Демиплан Ужаса, гораздо более подозрительны и ксенофобны, чем их собратья в других мирах. Независимо от того, из какой части Равенлофта они родом, они не доверяют незнакомцам и страшатся неведомого. Все, что отличается от них самих, потенциально опасно по определению и должно пугать.

Хотя индивидуальные обычаи отличаются от домена к домену, каждый регион этой Земли Теней богат традициями и ритуалами, призванными отогнать (или приманить) несчастье, злых духов, гхулов и так далее. Эта вера в сверхъестественное настолько сильна, что временами она даже превышает природную пристрастность к незнакомцам. Бездействие только усиливает беду. В конце концов, пришелец может знать что-то, что может помочь.

Из-за того, что различные королевства Равенлофта были похищены из множества мест, в глубине Туманов можно найти любой период истории или социальной структуры. Как и следовало ожидать, восприятие человеком жизни (и смерти) в основном базируется на ценностях его общества.

Возможно, самый важный элемент человеческой психологии в Равенлофте связан с загадочными Вистани. Мужчины и женщины Равенлофта ненавидят этих странствующих цыган и всегда готовы обвинить их в любо преступлении.

Показатели Атрибутов

При всех своих различиях в поведении, одежде и внешнем виде, люди остаются людьми. Как правило, на показатели атрибутов персонажа-человека не воздействуют какие-либо модификаторы.

Особые способности

Мужчины и женщины Равенлофта не одарены инфравидением и не могут совершать то, что недоступно людям других земель. Однако это не означает того, что между человеком, появившимся на свет в Ламордии, и другим человеком, который вырос с Зерисии, не будет различий. Глава Вторая, Третья и Четвертая описывают особенности персонажей из различных доменов, которые отражают особенности жизни в различных местах Земли Туманов.

Классы персонажей

Перевод: Ника Бельская. При переводе были использованы таблицы из Руководства Игрока, переведенные Филигоном Кендером.

Все игровые персонажи, включая и тех, которые обитают в Равенлофте, разделены на четыре группы. Это воины, волшебники, жрецы и плуты.

Вдобавок к этому, для каждого из представителя базовой группы доступен набор дополнительных классов. К примеру, персонаж-воин может стать бойцом, рейнджером или мстителем. Для того чтобы принадлежать к определенным классам, герою понадобится соответствие определенным требованиям, касающимся его расы и способностей.

Некоторые классы, которые доступны в других землях, например гладиаторы Атхаса или паладины Торила, не принадлежат к Демиплану Ужаса. Это не значит, что подобных персонажей нельзя встретить в Равенлофте, хотя они могут появиться там только по воле Туманов или других зловещих прислужников Темных Сил.

Обзор

Для того чтобы облегчить процесс генерации персонажей, ниже представлены короткие описания различных групп и классов. За ними следуют более подробные разделы, отвечающие каждому из описанных классов.

Воины

Воины – это женщины и мужчины Демиплана, которые посвятили свою жизнь военному делу. Они обучались искусству войны и могут встретить порождения ночи верным мечом и щитом.

Бойцы

Этот класс включает в себя практически всех воинов, начиная представителями городской стражи и егерями, и заканчивая элитными наемниками и рыцарями. Персонаж-воин, которые не относится к другому классу этой категории, считается бойцом.

Рейнджеры

Ренджеры – это воины, которые обладают тесной связью с природой и дикой местностью. К этому классу относятся варвары, лесники, охотники, разведчики и исследователи.

Мстители

Воины этого типа руководятся необходимостью отомстить кому-то, кто нанес великую обиду им, их семьям или их народу. Это суровые, и часто жестокие

люди, которые готовятся к наступлению дня, когда они встретят своего врага лицом к лицу. Они принимают смерть, как возможный исход их встречи, и не страшатся даже величайших опасностей.

Волшебники

Персонажи этой группы мастерски владеют магическими науками. Они могут сплести множество заклинаний, а их высокий интеллект делает их чрезвычайно полезными членами любого отряда доблестных авантюристов.

Маги

Маги являются наиболее распространенным типом волшебников. Они обладают общими познаниями в магии, и её составляющих, что делает их весьма ценным практически в любой ситуации.

Специалисты

Маги-специалисты сосредотачиваются на исследовании одного вида магии. Примером подобных заклинателей могут послужить иллюзионисты, которые создают образы и фантасмагории, и некроманты, которые овладевают темной магией мертвецов и нежити.

Элементалисты

Элементалист – это волшебник, который использует природные силы вселенной, чтобы достигать определенных результатов. Эти силы разделены на четыре основных элемента или школы: воздух, земля, огонь и вода.

Арканисты

Арканист – это класс волшебников, который встречается только на Демиплане Ужаса. В зависимости от природы их магии, эти заклинатели принадлежат к одному из трех типов. Среди них встречаются как белые арканисты, которые используют свою магию для исцеления и свершения добра, так и черные арканисты, которые обращаются к самым темным из сил, которые распространяют смерть и страдания.

Жрецы

К этой группе относятся святые мужчины и женщины, которые распространяют веру в их божества на весь остальной мир. Благодаря вере и преданности своему божеству, жрецы используют заклинания, которые во многом напоминают заклинаниям магов.

Священники

Священники – это святые люди, которые трудятся, чтобы идеалы, в которые они верят, послужили идеалам их веры. Это самый распространенный тип жрецов Демиплана Ужаса.

Отшельники

Отшельники – это религиозные пустынники, которые встречаются только на Демиплане Ужаса. Они черпают свою силу из самой земли, и, за исключением Вистани, возможно являются наиболее осведомленными об истинной природе Равенлофта и его темных тайнах.

Плуты

Плуты, возможно, являются самым многообразным типом персонажей, которые встречаются в игре AD&D или сеттинге Равенлофт. Среди них могут встречаться как благородные воры, которые, как они говорят, "берут у богатых и отдают бедным", так и жестокие убийцы, которые только выигрывают от смертей важных личностей. Разведчики, взломщики, шпионы и головорезы относятся к этой категории. Плуты умеют вскрывать замки, скрываться в тенях и владеют другими хитростями и уловками.

Воры

Самым распространенным видом плутов являются воры. Эти личности обычно существуют за счет вещей, которые не принадлежат им. Иногда, они руководствуются жадностью и скупостью. Тем не менее, большая часть игровых персонажей, ведет себя гораздо более благородно.

Цыгане

Хотя самыми известными представителями этого класса являются Вистани, они, конечно же, не являются единственными странниками, которых называют цыганами. Разбросанные по всему Равенлофту племена мужчин и женщин живут кочевой цыганской жизнью, хотя при этом они не разделяют чудесные силы Вистани. Конечно же, они часто также преследуются, как и странники Туманов, которым они подражают.

Псионики

Этот дополнительный класс персонажей использует силы разума для достижения великих деяний. Псионики могут не только читать мысли других, но также предсказывать будущее, передвигать объекты по своей воле и много, много чего.

Требования к атрибутам в зависимости от класса

Для того чтобы принадлежать к некоторым классам, персонажу требует иметь определенное значение нескольких атрибутов. Таблица 71: Минимальные показатели Атрибутов, суммирует эту информацию.

Таблица 71: Минимальные показатели Атрибутов

Класс персонажа	**Сила**	**Ловкость**	**Телосложение**	**Интеллект**	**Мудрость**	**Харизма**
Боец	9+	-	-	-	-	-
Рейнджер	13+	13+	14+	-	14+	-
Мститель	15+	14+	15+	-	-	-
Маг	-	-	-	9+	-	-
Специалист	Различные	Различные	Различные	Различные	Различные	Различные
Элементалист	-	-	-	9+	-	-
Арканист	-	-	-	15+		-
Священник	-	-	-	-	9+	-
Отшельник	-	-	-	-	12+	15+
Вор	-	9+	-	-	-	-
Цыган	-	-	13+	13+	13+	15+
Псионик	-	-	11+	12+	15+	-

Расовые Ограничения Классов

Хотя многие нечеловеческие расы обладают особыми способностями, которые недоступны персонажам-людям, их выбор классов более ограничен. Только люди, наиболее многосторонние и адаптивные из всех гуманоидных и нечеловеческих рас, обладают неограниченным доступом ко всем классам. Таблица 72: Расовые Ограничения Классов указывает, какие классы доступны представителям различных рас.

Мастер может ограничить уровень развития представителя определенной расы в различных классах. Основные принципы подобных ограничений приведены в Главе 2: Расы Игровых Персонажей в Руководстве Мастера.

Таблица 72: Расовые Ограничения Классов

Класс персонажа	Дворф	Эльф	Гном	Полуэльф	Халфлинг	Полу-Вистани	Человек
Боец	Y	Y	Y	Y	Y	*	Y
Рейнджер	-	Y	-	Y	-	*	Y
Мститель	Y	-	-	-	-	*	Y
Маг	-	Y	-	Y	-	*	Y
Специалист	-	?	?	?	-	-	
Элементалист	-	-	-	-	-	-	Y
Арканист	-	-	-	-	-	*	Y
Священник	Y	Y	Y	Y	Y	*	Y
Отшельник	-	-	-	-	-	-	Y
Вор	Y	Y	Y	Y	Y	*	Y
Цыган	-	-	-	Y	-	Y	Y
Псионик	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Y Персонаж может свободно выбирать этот класс.
* Персонаж возможно сможет присоединиться к этому классу, в зависимости от его происхождения.
? Персонаж может иметь доступ к различным ветвям этого класса; обратитесь к разделу, посвященному волшебникам-специалистам.

Воины

В каждой земле и во все времена возникали споры, которые нельзя было решить с помощью слов. И когда обмен мнениями превращается в обмен ударами, заданием воина становится доказательство правоты его стороны.

Исключительная Сила

Как упоминалось в разделе, связанном с показателями атрибутов, персонажи-воины (за исключение халфлингов и полу-Вистани) используют преимущества исключительной Силы. Если подобный персонаж обладает показателем силы, равным 18, то вслед за этим делается бросок процентника, результат которого записывается в скобках после основного значения показателя. Таким образом, персонаж с Силой 18, который выбрасывает 27, будет иметь показатель Силы, равный 18 (27).

Исключительное Телосложение

Воины гораздо более выносливы, чем представители других классов. Их способность получать положительные модификаторы хит-поинтов за высокое Телосложение как нельзя лучше отражает это. Для большинства героев, самый большой положительный модификатор хит-поинтов, который они могут получить благодаря высокому Телосложению, равняется +2. Тем не менее, воины могут выходить за эти границы. Персонаж-воин, Телосложение которого равняется 17, получает положительный модификатор +3, тогда как Телосложение 18 дает герою положительный модификатор +4 к каждому Хит Дайсу. Персонажам с еще более высокими показателями доступны более значительные модификаторы, которые указаны в Таблице 42 в Приложении Один: Показатели Атрибутов.

Хит Дайсы

Воины используют десятигранный кубик, для определения количества своих хит-поинтов. Они начинают с 10 хит-поинтами и добавляют к ним любые модификаторы за Телосложение, которые они получают. С получением каждого нового уровня (до 9-ого), вновь и вновь делается бросок десятигранного кубика, и результат (измененный в соответствии с показателем Телосложения) прибавляется к общему количеству хит-поинтов воина. После достижения 10-ого и последующих уровней, персонаж получает по 3 хит-поинта с каждым уровнем. С этого момента, герой больше не получает положительных модификаторов за высокое Телосложение.

Броски Атаки

Броски атаки воина служат отражением силы его натренированных рук. Хотя каждый персонаж начинает игру с THAC0 20, THAC0 воина улучшается на один пункт с каждым уровнем опыта. Таким образом, когда воин получает второй уровень опыта, его THAC0 становится равен 19. Как только он достигает третьего уровня, его THAC0 становится 18 и так далее.

Многочисленные Атаки

С ростом уровней опыта воинов, у этих персонажей появляется возможность наносить удары в бою с большей частотой. Это отражает их способность быстро обнаруживать слабые места в обороне своих противников. Таблица 73: Количество атак воина в раунд, позволяет определить количество атак, которые может проводить воин данного уровня.

Таблица 73: Количество атак воина в раунд

Уровень опыта	Кол-во атак
1-6	1 в раунд
7-12	3 каждые два раунда
13-20	2 в раунд

Воины 7-12 уровней атакуют один раз в первом раунде битвы, и дважды разят своего противника во втором. Этот процесс повторяется и в следующие раунды, и потому каждый четный раунд знаменуется двумя атаками.

При использовании метательного оружия или других видов оружия, которые имеют скорость стрельбы большую, чем один раз в раунд, воин получает возможность производить большее количество выстрелов. Таким образом, воин, которые может атаковать два раза в раунд, увеличивает в два раза свою скорость стрельбы из лука или подобного ему оружия.

Спас-броски

Все представители воинских классов могут воспользоваться Таблицей 74, когда понадобится определить их спас-броски при различных типах атак. Как правило, эти персонажи обладают большей сопротивляемостью к физическим атакам, чем все остальные классы, но вместе с этим более уязвимы к магическим энергиям, направленным против них.

Таблица 74: Спас-броски Воинов

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***

0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17 и выше	3	5	4	4	6

** За исключением атак от палочки превращений.*
*** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.*
**** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Страх, Ужас, Безумие

Воины известны своей отвагой и отчаянной смелостью даже перед лицом ужаснейшей из опасностей. В результате этого, у них больше шансов успешно выбросить бросок страха. Их сопротивляемость ужасу не слишком велика, но и не слишком мала, что отражает их подверженность невообразимым ужасам войны. При этом, их способность сопротивляться безумию слабее, чем у представителей остальных классов, так как их мысли витают в реальном мире, и кошмары, с которыми им приходится сталкиваться, часто сбивают их с толку, погружая их в пучину безумия.

Таблица 75: Броски Страха, Ужаса и Безумия у Воинов

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Бросок Безумия
0	13	19	19
1-2	12	18	18
3-4	11	17	17
5-6	10	16	16
7-8	9	15	15
9-10	7	14	14
11-12	6	13	13
13-14	4	12	12
15-16	2	10	11
17-18	2	8	10
19-20	2	6	8

Рост Уровней

По ходу приключений, персонажи-воины получают очки опыта, что отражает рост их навыков и умений. Для определения уровня персонажа-воина, Мастер может воспользоваться Таблицей 76: Уровни Опыта Воина.

Таблица 76: Уровни Опыта Воина

Уровень	Воин	Мститель / Следопыт	Кубики пунктов
1	0	0	1d10*
2	2 000	2 250	2d10
3	4 000	4 500	3d10
4	8 000	9 000	4d10
5	16 000	18 000	5d10
6	32 000	36 000	6d10
7	64 000	75 000	7d10
8	125 000	150 000	8d10
9	250 000	300 000	9d10
10	500 000	600 000	9d10+3
11	750 000	900 000	9d10+6
12	1 000 000	1 200 000	9d10+9
13	1 250 000	1 500 000	9d10+12
14	1 500 000	1 800 000	9d10+15
15	1 750 000	2 100 000	9d10+18
16	2 000 000	2 400 000	9d10+21
17	2 250 000	2 700 000	9d10+24
18	2 500 000	3 000 000	9d10+27
19	2 750 000	3 300 000	9d10+30
20	3 000 000	3 600 000	9d10+33

* Игровые персонажи начинают с 10 хит-поинтами, плюс модификаторы за Телосложение.

Начальное богатство

Все персонажи-воины начинают игру с 5d4x10 золотых монет. Они могут использовать свои деньги для приобретения оружия, брони и другого оборудования, доступного им в начале игры. В большинстве случаев, все непотраченные деньги остаются у персонажа, и он может использовать их в ходе приключения.

Бойцы

Требуемые значения атрибутов: Сила 9+
Основной атрибут: Сила
Доступные расы: Все

Воин, который не относится к другому классу, считается бойцом, так как этот класс является основным в этой группе.

Требуемые значения атрибутов

Чтобы стать бойцом, персонаж должен иметь Силу равную 9, или выше. Обычно сильные бойцы (персонажи, Сила которых равняется 16 или превышает это число), получают бонус +10% к любому количеству опыта, который они получают. Вдобавок к этому бонусу, высокий показатель Силы улучшает броски атаки и урона персонажа в ближнем бою, делая его более опасным противником в ближней схватке.

Бойцы получают огромные преимущества при высокой Ловкости и Телосложении, хотя высокие значения этих атрибутов не являются необходимыми для персонажа этого класса. Первый атрибут, конечно же, улучшает броски атаки персонажа при использовании метательного оружия и уменьшает его Класс Защиты, в результате чего его сложнее ранить. Последний дает положительный модификатор к хит-поинтам бойца, что может стать бесценным в кровавой битве.

Мировозрение

Бойцы Равенлофта, которыми становятся игровые персонажи, могут принадлежать к любому незлому мировозрению. Персонажи законного мировозрения чаще становятся частью вооруженных сил, кампании наемников или другой организованной боевой группы. Хаотичные бойцы могут быть дикими варварами или берсеркерами, которые ищут сражение только ради наслаждения самой битвой. И, наконец, герои нейтрального мировозрения чаще всего становятся одиночками, которые встают на свои дороги сражений и следуют по ним годами. Довольно часто, не эти герои ищут битвы, а она сама находит их.

Оружие и Доспехи

Так как бойцы являются экспертами в области оружия, то они обладают доступом ко всем доступным видам оружия и брони. Они также могут специализироваться на различных видах оружия.

Оружейная специализация

Бойцы являются единственными персонажами, способными специализироваться на использовании определенного оружия, хотя мстители обладают ограниченным вариантом этой способности. Боец, который специализируется на использовании определенного оружия, должен более упорно овладевать навыками его применения. Вдобавок к профессиональному обращению с этой разновидностью оружия, персонаж получает положительный модификатор к броскам атаки и урона. Полное описание оружейных специализаций представлено в Приложении Пять: Навыки Персонажа.

Заклинания и магические предметы

Бойцы не могут накладывать заклинания. Их занятия с оружием из разных уголков мира оставляют им немного, если вообще оставляют, времени для сложных академических занятий магией. Тем не менее, бойцы могут

использовать определенные магические предметы. Более того, большая часть магического оружия, щитов и брони специально предназначена для использования воина. Кроме этого, данные персонажи могут использовать многие магические кольца, зелья и защитные свитки.

Бесстрашие

По ходу приключений, бойцы становятся все более и более закаленными в отношении опасностей окружающего их мира. Уроженцы Демиплана Ужаса даже начинают предчувствовать моменты, когда жизнь вновь сталкивает их лицом к лицу с ужасами этого места. Это не значит, что они забывают про страх, а только то, что они чувствуют себя лучше, чем остальные персонажи, в ситуациях, когда их нервной системе приходится столкнуться с немалыми сложностями. В игровых терминах, бесстрашие отражается в модификаторах, применяющихся к броскам страха и ужаса персонажей. *Таблица 77: Положительные модификаторы Бесстрашия и Воодушевления*, указывают положительные модификаторы, которые получает персонаж во время подобных бросков.

Таблица 77: Положительные модификаторы Бесстрашия и Воодушевления *

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Воодушевление других
1-5	+1	-	+1
6-10	+2	-	+2
11-15	+3	+1	+4
16-20	+4	+2	+6

* Положительные модификаторы применяются вместе с другими расовыми или ситуативными модификаторами.

Воодушевление других

Благодаря уверенности в себе и опыту сражений, боец может воодушевить тех, кто окружает его. Колонка " Воодушевление других " в Таблице 77 содержит в себе положительные модификаторы, которые получают окружающие бойца персонажи к их броскам страха. Этот положительный модификатор может быть обращен к отдельному персонажу или разделен между большим количеством людей. Он отражает способность бойца вызывать у других уверенность в себе, с помощью своей бравады, поведения и разговоров с окружающими. Если в отряде приключенцев находится больше одного бойца, то они дают кумулятивные положительные модификаторы. Тем не менее, ни один персонаж не может получить положительный модификатор +4 или выше, независимо от количества бойцов.

Боец должен объявить о своем намерении вдохновить своих товарищей как минимум за один оборот (10 минут) до броска страха. Персонаж не может объявить о своих намерениях в тот момент, когда Мастер делает бросок.

Последователи и Владения

В других кампаниях, бойцы привлекают значительные количества последователей после достижения более высоких уровней. В сущности, эти персонажи собирают свои собственные армии, и, вскоре, отправляются на захват новых земель, превращаясь в королей или даже в императоров. Подобные стремления, пусть практичные, и, в некоторых других сеттингах, даже похвальные, не могут существовать в сумерках Равенлофта. Таким образом, воины, родиной которых является Демиплан Ужаса, не имеют этой способности.

Подобно тому, как бойцы Равенлофта лишены возможности собирать большие армии, им приходится воздержаться от сооружения собственной твердыни или крепости. Сила в Равенлофте измеряется не владениями или вооруженными силами, и опытный боец вскоре поймет это.

Рейнджеры

Требуемые значения атрибутов: Сила 13+
Ловкость 13+
Телосложение 14+
Мудрость 14+
Основной атрибут: Сила, Ловкость, Мудрость
Доступные расы: Эльфы, Полуэльфы, Полу-Вистани, Люди

Рейнджер – это суровый воин, который живет в гармонии с природой и зверями, которые обитают на её просторах. Он может быть охотником или дикарем, странствующими исследователем или пограничным лесником.

Требуемые значения атрибутов

Чтобы стать рейнджером, персонаж должен иметь Силу и Ловкость равные, как минимум, 13, и значения Телосложения и Мудрости не меньше 14. Рейнджер, Сила, Ловкость и Мудрость которого равняются 16 и выше получают бонус +10% к любому количеству опыта, который они получают.

Мировоззрение

Все персонажи-рейнджеры должны принадлежать к доброму мировоззрению, хотя при этом они могут быть законными, нейтральными или хаотичными. Большая часть рейнджеров Равенлофта обладает нейтрально-добрым мировоззрением, хотя и другие мировоззрения встречаются не так уж редко.

Рейнджеры должны постоянно сохранять свое мировоззрение. Любой персонаж, который добровольно совершает злое деяние, сразу же теряет свой статус рейнджера, и все преимущества, связанные с ним. Хотя достаточно сложно определить, что именно является "злым деянием", достаточно качественным

критерием определения является необходимость проверки сил (описанных в Главе Седьмой), которая позволяет говорить о "злом деянии".

Если рейнджер совершает злой поступок не добровольно (в результате некой разновидности ментального контроля, к примеру), потеря статуса является только временной. Он может восстановить свои силы и способности, искупив свой поступок. Основные условия подобных искуплений описаны в Седьмой Главе, вместе с описания проверок сил Равенлофта.

Если злое деяние было совершено сознательно и со злым умыслом, то эта потеря является постоянной. С этого момента персонаж является обычным бойцом. Его уровень остается неизменным, и если он обладает большим количеством единиц опыта, чем должен обладать боец этого уровня, то он теряет их.

Оружие и Доспехи

Рейнджеры, подобно другим разновидностям воинов, могут использовать множество разновидностей оружия и доспехов. Тем не менее, часть их особых способностей действует только в том случае, если рейнджеры облачены в набивной или еще более легкий доспех.

Атаки обеими руками

Рейнджеры, подобно всем плутам и воинам, могут атаковать с отдельным оружием в каждой руке. Конечно же, оба вида оружия должны быть одноручными, и при сражении в этом стиле воин не может использовать щит. Одно оружие выбирается основным, и второе должно быть более легким и меньших размеров. Единственным исключением из этого правила являются кинжалы, которые могут использовать и как основное, и как вспомогательное оружие.

Особая способность рейджеров состоит в том, что при сражении в набивном или более легком доспехе, они не становятся объектом обычных отрицательных модификаторов бросков атаки, применяемых при использовании данной тактики. Если рейнджер облачается в более тяжелую броню, то он получает обычный отрицательный модификатор -2 к броску атаки с основным оружием и модификатор -4 к броску атаки с второстепенным оружием. Модификаторы реакции персонажа также изменяют эти отрицательные модификаторы, делая их менее значительными для героев с высоким показателем Ловкости.

Использование второго оружия дает персонажу дополнительную атаку в раунд. Когда уровень рейнджера повышается, и он получает право проводить больше, чем одну атаку в раунд, то второстепенное оружие все равно добавляет ему еще одну атаку. К примеру, рейнджер, который обычно атакует один раз в первом раунде, и два во втором (3/2), будет атаковать два раза в первом раунде, и три во втором (5/2), при использовании второго оружия.

Стрельба из лука

Подобно многим обитателям лесов, рейнджеры Равенлофта зависят от своих луков. Это оружие позволяет им добыть пищу, которую они готовят на своих кострах и атаковать своих противников со значительного расстояния, оставаясь в укрытии.

Превосходное владение луком позволяет рейнджеру применять модификаторы метательных атак (которые определяются показателем его Ловкости) и к броскам атаки, и к броскам урона. В результате этого, рейнджеры со значительной Силой и Ловкостью, получают положительный модификатор урона при атаках на расстоянии. Положительный модификатор за Ловкость применяется только к длинным и коротким лукам (но не к арбалетам или другому стрелковому оружию).

Заклинания и магические предметы

Рейнджеры обладают ограниченной способностью к магии, которая выделяет их среди других разновидностей воинов. Способность этих персонажей использовать заклинания, подобна заклинательным способностям жрецов. На высших уровнях развития, рейнджеры получают незначительный доступ к сфере животных и растений.
Рейнджеры не получают дополнительные заклинания за высокую Мудрость и не могут использовать магические предметы, предназначенные для персонажей-жрецов. Таблица 78: Заклинательные способности рейнджеров указывает на магические способности этих персонажей.

Таблица 78: Заклинательные способности рейнджеров

Уровень следопыта	**Уровень Магии**	**Уровни заклинаний жрецов**		
		1	**2**	**3**
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	-	-	-
5	-	-	-	-
6	-	-	-	-
7	-	-	-	-
8	1	1	-	-
9	2	2	-	-
10	3	2	1	-
11	4	2	2	-
12	5	2	2	1
13	6	3**	2	1
14	7	3**	2	2
15	8	3**	3**	2
16	9	3**	3**	3**

Хотя рейнджеры могут накладывать определенные заклинания жрецов, они не могут использовать заклинания жрецов или магические предметы, если, конечно же, в описание предмета не указывается, что рейнджер может им воспользоваться. Как и в случае с бойцами, рейнджеры могут использовать магические щиты, доспехи и оружие, так же как и многие разновидности колец, зелий и защитных свитков.

Чтение следов

Рейнджеры знакомы со способом жизни зверей и умеют выслеживать и охотиться на них. Чтобы отразить это, все персонажи-рейнджеры начинают игру с навыком Чтения Следов, и им не требуется затрачивать слоты для его приобретения. Тем не менее, герой может потратить слоты для того, чтобы увеличить вероятность успешного использования этого навыки. Вдобавок к этому, способности рейнджера, касающиеся этого умения, увеличиваются с ростом его уровня. Таблица 79: Особые способности рейнджера отображает эти изменения.

Уловки

Грациозность и умелость рейнджера дают ему возможность бесшумно передвигаться и укрываться в тенях, подобно плуту. Тем не менее, следует отметить, что он может использовать эти способности только в набивном доспехе или более легкой броне.

Вероятность успешности использования этих умений персонажем основывается на его уровне, и указана в Таблице 79. Кроме того, успешное использование этих навыков возможно только в глуши. Во всех остальных местах, к примеру, в гробнице или темной аллее, вероятность успешного использования умения сокращается двое. Вероятность успешного использования навыков, приведенная в Таблице 79, изменяется в зависимости от расы персонажа, показателя Ловкости и вида брони, в которую облачен герой (если он вообще в неё облачен). Эти модификаторы приведены в Таблице 80: Модификаторы особых способностей рейнджеров.

Таблица 79: Особые способности рейнджеров

Уровень следопыта	**Способность укрываться в тени**	**Способность бесшумно двигаться**
1	10%	15%
2	15%	21%
3	20%	27%
4	25%	33%
5	31%	40%
6	37%	47%
7	43%	55%
8	49%	62%

9	56%	70%
10	63%	78%
11	70%	86%
12	77%	94%
13	85%	99%*
14	93%	99%*
15	99%*	99%*
16	99%*	99%*

Таблица 80: Модификаторы особых способностей рейнджеров.

Раса следопыта	**Способность укрываться в тени**	**Способность бесшумно двигаться**
Эльф	+10%	+5%
Полуэльф	+5%	-
Полу-Вистана	-	-
Человек	-	-
Показатель Ловкости		
17	+5%	+5%
18	+10%	+10%
19	+15%	+15%
Надетая броня		
Нет	+5%	+10%
Эльфийская кольчуга	-10%	-10%
Набивной или клепаный кожаный доспех	-20%	-20%

Особые противники

Домены Равенлофта не подвержены нападениям мародеров-орков или случайным атакам гоблинов и гигантов. Из-за этого, рейнджеры Демиплана не обладают способностью выбора особого врага, в отличие от их собратьев в других мирах.

Близость к животным

Рейджеры знакомы с поведением животным и могут определять их настроение и приручать их гораздо более умело, чем представители всех остальных классов. Эта способность дает им возможность успокаиваться диких зверей или тех животных, которые вынуждены атаковать рейнджера. Эта способность действует только на природных существ, а не на фантастических зверей.

Когда рейнджер желает повлиять на бросок реакции животного, он начинает спокойно разговаривать с ним, издавая успокаивающие звуки. В этот момент, животное должно сделать спас-бросок против посохов, палочек и жезлов с отрицательным модификатором -1 за каждый три уровня опыта рейнджера. Таким образом, зверь, пытающийся сопротивляться рейнджеру 6-ого уровня, получит отрицательный модификатор –2. Если существо проваливает спас-бросок, то рейнджер может изменить результат его реакции на один пункт.

Исцеление ликантропии

На 10-ом уровне рейнджеры становятся настолько знакомыми с растениями и травами Демиплана, чтобы варить напиток, который может исцелить ликантропию. Рейнджер может создать за месяц только одну порцию этого напитка, так как для сбора и приготовления необходимых материалов требуется целых тридцать дней. В течение этих тридцати дней, рейнджер может устраивать небольшие перерывы на еду и сон, но эти перерывы не могут затягиваться больше, чем на день. Если рейнджер по какой-то причине теряет день, то ему не только приходится провести за работой на день больше, и собрать новые материалы, так как первоначальные утратили свою силу. Если ингридиенты зелье начинают терять свою силу, то возникает высокая вероятность того, что вместо лекарства оно превратится в яд.

Зелье, приготовленное рейнджером, должно быть выпито для того, чтобы начать действовать, и срабатывает только в случае с зараженными ликантропами. Истинные и проклятые ликантропы обладают иммунитетом к столько примитивному средству. Зелье начинает действовать сразу же, после попадания в организм оборотня, вызывая острую боль и дезориентацию. Ликантроп должен сделать бросок потрясения (system shock roll), успех которого указывает на то, что оборотень исцелился. За каждый день промедления во время изготовления зелья добавляется отрицательный модификатор –10% к броску потрясения жертвы. Провал броска означает гибель оборотня. Зелье, сваренное рейнджером, не является магическим, и сохраняет свою силу в течение 1 часа на уровень рейнджера.

Последователи

Хотя рейнджеры Равенлофта лишаются возможности призывать наемников и последователей на 8-ом уровне, они получают эту способность сразу же получения 10-ого уровня.

Наемники и последователи

Чаще всего рейнджеры являются одиночками, которые предпочитают соседство дикой природы оковам города и получают большее удовольствие от кампании животных, чем от нахождения в обществе людей. В результате этого, подобные герои не могут призывать под свои знамена наемников, последователей и служителей даже после получения 8-ого уровня.

Животные-последователи

Рейнджеры в других мирах часто призывают отряд последователей, который присоединяется к ним. Они все еще могут делать это и на Демиплане, но выбор возможных товарищей ограничивается. В качестве спутников рейнджера не выступают разумные существа; только животные могут присоединиться к нему.

После получения 10-ого уровня, Мастер тайно делает бросок 2d6 для определения количества последователей, которые последуют за рейнджером в течение всей его жизни. После этого, рейнджер может получить своего первого последователя. В последствие, появляется новый (по решению Мастера), который присоединяется к рейнджеру после получения следующего уровня опыта. Тип животного, присоединяющегося к рейнджеру, определяется с помощью броска кубика и зависит от климата области. *Таблица 81: Последователи рейнджера*, может быть использована для определения точной природы последователей этого персонажа.

Таблица 81: Последователи рейнджера

Бросок 1d8	**Холодный климат**	**Умеренный климат**	**Тропический климат**
1	Барсук	Медведь	Верблюд
2	Медведь	Кабан	Гепард
3	Сова	Пума	Гиена
4	Лиса	Ястреб	Слон
5	Выдра	Сова	Носорог/Гиппопотам
6	Олень	Енот	Обезьяна/Примат
7	Волк	Ворон	Тигр
8	Росомаха	Волк	Ястреб

Следует упомянуть о том, что в Таблице 81 представлены только общие варианты. Мастер может проигнорировать результат и отправить к рейнджеру то существо, которое действительно будет соответствовать ему. Кроме того, он может воспользоваться родственным существом. К примеру, результат "ястреб" может указывать на сокола, орла или другую хищную птицу, которая подходит к ситуации и климату.

Как только один из последователей рейнджера убит, он не заменяется автоматически новым спутником, и все еще занимает свое место в общем количестве доступных рейнджеру спутников.

Владения

Как и все остальные воины, рейнджеры, которые происходят из Равенлофта или сделали его своим домом, обычно не строят укреплений или других фортификационных сооружений. Природа этих людей слишком близка к бродячей, чтобы подобная возможность привлекала их.

Богатство и имущество

Рейнджерам безразлично материальное богатство и они не стремятся к нему. В результате этого, им не принадлежит ничего, кроме того, что они могут унести на себе (или в седельных сумках их скакуна). Любое излишнее богатство должно быть затрачено на благотворительные цели или пожертвовано ради добра. Подобная благотворительность не должна относиться к другому игровому персонажу.

Мстители

Требуемые значения атрибутов: Сила 15+
Ловкость 13+
Телосложение 15+
Основной атрибут: Сила, Телосложение
Доступные расы: Дворфы, Полу-Вистани, Люди

Мстители являются бойцами, которые руководствуются навязчивой жаждой отмщения. В определенный момент своего прошлого, они стали свидетелями великой несправедливости или трагедии, и посвящают свою жизнь поиску ответственных за это, или подобных им, чтобы наказать их за совершенные преступления.

Требуемые значения атрибутов

Мститель может провести годы, совершенствуя свои физические умения и тренируясь ради того, чтобы объявить войну своему врагу. Чтобы отразить это, показатели его физических способностей должны быть выше средних. Мститель должен обладать показателем Силы, который будет не меньше 15, Ловкости не меньше 14, и Телосложения не меньше 15. Основными показателями мстителя являются Сила и телосложение. Если оба этих атрибута превышают 16, то он получает +10% к любому количеству опыта, который мститель получает в ходе игры.

Мировозрение

Все персонажи-мстители должны быть нейтральными или хаотичными. Кроме того, мировозрение игровых персонажей-мстителей должно быть добрым или нейтральным. Только неигровые мстители могут обладать злым мировозрением.

Чаще всего, мировозрение мстителя диаметрально противоположно мнению его врага. Если персонаж пытается отомстить злому человеку, то его мировозрение является добрым. Тем не менее, возможна ситуация, при которой и неигровой мститель, и объект его мести будут злыми.

Оружие и Доспехи

Как и бойцы, мстители могут использовать любые виды оружия и брони, которые доступны им. Благодаря интенсивным тренировкам, представители этого класса также могут специализироваться на определенных видах оружия.

Оружейная специализация

Мстители посвящают большую часть своего времени тренировкам и занятиям. Из-за этого, они обладают способность специализироваться в любом оружии ближнего боя. Так как их жажда столкнуться со своим врагом лицом и лицу и отомстить ему, так велика, они не могут специализироваться на дальнобойном оружии. Более подробные описания оружейных специализаций представлены в Приложении Пятом.

Заклинания и магические предметы

Мстители, подобно многим другим разновидностям воинов, не могут накладываться заклинания. Они слишком сильно концентрируются на своей навязчивой идее, чтоб отвлекаться на изучение заклинательства. Только боевые искусства представляют для них какой-то интерес.

Мстители используют магические предметы подобно обычным бойцам. Таким образом, они могут использовать все разновидности магического оружия, брони и щитов. Кроме того, они могут использовать большую часть магических колец, зелий и защитных свитков.

Дополнительные хит-поинты

Жажда мести мстителя такова, что когда он сталкивается с противником, напоминающим ему во время ближнего боя его немезиду, мститель получает 5 дополнительных хит-поинтов, которые помогают ему в течение всего столкновения. Эта премия возрастает до 10 хит-поинтов, когда он сталкивается с объектом своей мести. Эти хит-поинты напоминают действие заклинания *помощь*, и именно их первыми теряет мститель при получении урона. После окончания битвы, дополнительные хит-поинты (если они еще сохранились) исчезают.

Интуиция

Если мститель делает успешный бросок Мудрости во время преследования своего врага, то он интуитивно "узнает", в каком направлении он движется. Эта способность помогает рейнджеру тем, что дает еще общее направление, в котором следует двигаться; она не выводит его прямо к убежищу добычи.

Последователи и владения

Мстители не привлекают последователей в отличие от некоторых разновидностей воинов. Подобно рейнджерам они часто переходят с места на место, выслеживая своих противников.

Хотя мстители не задерживаются на одном месте так долго, чтобы возводить там укрепления, они иногда создают убежища в определенных местах, неподалеку от постоянного места обитания добычи. Тем не менее, природа этого жилья ничем не напоминает твердыню или крепость. Чаще всего, логово мстителя представляет собой безопасное укрытие или пристанище, которое чаще всего сооружают для себя плуты.

Волшебники

Волшебники и магия занимают центральное место в правилах AD&D. В туманном королевстве Равенлофт они играют не меньшую роль, чем в древних мирах Кринна, Фаэруна и Оэрта.

Оружие и Доспехи

Из всех классов, волшебники наименее подготовлены к физическим поединкам. Их напряженные занятия изучением магии практически не оставляют времени для постижения боевых искусств.

По этой причине, волшебники не могут носить броню или щиты любых типов. Определенные магические предметы, подобные плащу защиты, могут улучшить Класс Защиты волшебника, но чародеи все равно остаются более уязвимыми к атакам противников, чем другие авантюристы.

Волшебники, также, весьма ограничены в выборе оружия, которое они могут использовать. Как правило, чародеи могут владеть лишь кинжалами, ножами и посохами из всего оружия ближнего боя, и использовать дротики и пращи в качестве метательного оружия. Конечно же, кинжалы и ножи могут послужить сразу двум целям, так как маг может метнуть их в противника.

Хит Дайс

Подобно тому, что они более неумело обращаются с оружием и доспехами, волшебники также обладают меньшим сопротивлением к физическому урону, чем другие типы персонажей. Чтобы отразить это в игре, все волшебники используют четырехгранный Хит Дайс. Они не получают дополнительных хит-поинтов, и ограничены положительным модификатором +2 за высокий показатель Телосложения.

Персонажи-волшебники начинают с 4 хит-поинтами, к которым добавляются модификаторы за их Телосложение. После 1-ого уровня, они делают броски хит-поинтов до тех пор, пока не достигают 10-ого уровня. С 11-ого уровня, они получают по одному хит-поинту за каждый новый уровень. Кроме того, они не получают дополнительные единицы здоровья за высокое Телосложение.

Броски атаки

Отсутствие необходимых навыков ближнего боя отражается на их бросках атаки. Подобно всем персонажам 1-ого уровня, волшебники начинают с THAC0, равным 20. Тем не менее, этот показатель улучшается только с каждым тремя уровнями опыта, получаемыми персонажами. Таким образом, чародей 4-ого уровня будет иметь THAC0 19, волшебник 7-ого уровня – 18, и так далее.

Спас-броски

Волшебники сосредотачивают на себе магические энергии мира. Благодаря этому, они получают большее сопротивление к определенным формам атак, особенно тем, которые обладают магической природой.

Таблица 82: Спас-броски волшебников

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6
21+	8	3	5	7	4

** За исключением атак от палочки превращений.*
*** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.*
**** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Страх, ужас и безумие

Хотя волшебников нельзя назвать трусами, они очень редко сталкиваются с безумием битвы. При этом загадочная и зловещая природа мира становится для них практически второй натуры. Из-за этого, волшебники обладают большей сопротивляемостью ужасам Равенлофта, чем другие персонажи, но одновременно с этим они более подвержены страху.

Таблица 83: Броски Страха, Ужаса и Безумия у Волшебников

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Бросок Безумия
0	17	15	19
1-2	16	14	18
3-4	15	13	17
5-6	14	12	16
7-8	13	11	15
9-10	12	10	14

11-12	10	9	13
13-14	8	8	12
15-16	6	6	11
17-18	4	4	10
19-20	2	2	8

Рост Уровней

По ходу приключений, волшебники получают единицы опыта, что отражает рост их знаний и магических сил. Скорость, с которой волшебники достигают новых уровней развития, указана в Таблице 84: Уровни опыта волшебников. Если не указано противоположного, то данная таблица подходит всем классам волшебников.

Таблица 84: Уровни опыта волшебников

Уровень	Маг / Специалист	Кубики пунктов
1	0	1d4*
2	2 500	2d4
3	5 000	3d4
4	10 000	4d4
5	20 000	5d4
6	40 000	6d4
7	60 000	7d4
8	90 000	8d4
9	135 000	9d4
10	250 000	10d4
11	375 000	10d4+1
12	750 000	10d4+2
13	1 125 000	10d4+3
14	1 500 000	10d4+4
15	1 875 000	10d4+5
16	2 250 000	10d4+6
17	2 625 000	10d4+7
18	3 000 000	10d4+8
19	3 375 000	10d4+9
20	3 750 000	10d4+10

* Игровые персонажи начинают с 4 хит-поинтами, плюс модификаторы за Телосложение.

Заклинания и Магические Предметы

Конечно же, все персонажи-волшебники могут накладывать заклинания. Тогда как изменения различных заклинаний и других аспектов заклинательства в Равенлофте подробно описаны в этой книге (смотрите Главу Девятую), *Таблица*

85: Прогрессия заклинаний волшебника, может быть использована для определения количества и уровня заклинаний, доступных данному персонажу.

Волшебников влечет к магии во всех её формах. В результате этого, они могут использовать больше разновидностей магических предметов, чем представители всех остальных классов. Практически каждое магическое зелье, кольцо, палочка, свиток или еще какой-нибудь магический предмет, который им удается обнаружить, может быть использован волшебником. Тем не менее, волшебники не могут использовать магическую броню, а использование магического оружия возможно только в ограниченном варианте.

Кроме использования все этих сокровищ, волшебник может самостоятельно создавать магические предметы. После получения 9-ого уровня, он может начинать записывать магические свитки и варить магические зелья. Магические предметы должны создаваться в соответствии с правилами, приведенными в Книге Игрока и Книге Мастера.

Таблица 85: Прогрессия заклинаний волшебника

Уровень волшебника	**Уровни заклинаний**								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Последователи и Владения

Хотя волшебник может владеть недвижимостью и получать ежемесячный доход, он не получает каких-либо особых преимуществ за счет владения крепостью или твердыней, особенно в Равенлофте. Волшебники не привлекают

последователей, хотя они могут обзавестись несколькими помощниками или учениками, которые будут помогать им.

Начальное Богатство

Все персонажи-волшебники начинают игру с (1d4+1)xl0 золотых монет. Они могут свободно использовать это золото для покупки оружия и другого оборудования, необходимого им в начале игры. В большинстве случаев, все непотраченные деньги остаются у персонажа, и он может использовать их в ходе приключения.

Маги

Требуемые значения атрибутов: Интеллект 9+
Основной атрибут: Интеллект
Доступные расы: Эльфы, Полуэльфы, Полу-Вистани, Люди

Маги являются стандартным классом волшебников Равенлофта. Они не избирают какую-либо отдельную школу магии и не получают отрицательных модификаторов к своим заклинательным способностям. Тем не менее, в результате этого, маги получают меньше заклинаний, чем те волшебники, которые специализируются на одной из школ.

Требуемые значения атрибутов

Волшебники всех типов обладают острым разумом и быстрой реакцией. В результате этого, основным атрибутом этого класса является Интеллект. Ни один персонаж не может стать магом, если показатель его Интеллекта не равняется 9 или более высокому числу. Если этот атрибут превышает 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который волшебник получает в ходе игры.

Мировозрение

Игровые персонажи-маги могут обладать любым мировозрением, за исключением злого, хотя большая часть жителей Равенлофта считает их всех злобными колдунами. Люди боятся и проклинают то, чего они не понимают, и немногие из обычных людей догадываются о том, как действует магия.

Законные маги часто присоединяются к определенным организациям, например ко двору богатого аристократа или к магической школе. С другой стороны, хаотичные маги чаще всего скитаются по Демиплану Ужаса в поисках силы. Они не уважают авторитеты других и не потерпят никакого вмешательства в их дела. Нейтральные маги часто становятся отшельниками, которые остаются в уединении и изучают искусство магии в спокойствии.

Волшебники-специалисты

Определенная часть волшебников решает сконцентрироваться на определенной разновидности магии. В результате этого, он достигают значительных высот в избранной ими ветви магического искусства, хотя ради этого им и приходится пожертвовать знанием других областей. Все волшебники-специалисты обладают схожими способностями и ограничениями.

Требуемые значения атрибутов

Все школы требуют минимального значения Интеллекта, указанного в требованиях к классу мага, и, кроме того, дополнительных показателей определенных атрибутов. Таблица 86: Требования к волшебникам-специалистам, указывает все накладываемые ограничения. Если Интеллект волшебника-специалиста превышает 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Расовые Ограничения

Некоторые специализированные школы доступны не только людям, но и представителям других рас. Чтобы определить, представители каких рас могут стать данными волшебниками-специалистами, обратитесь к таблице 86.

Мировозрение

Как и в случае с магами, волшебники-специалисты игроков могут обладать любым мировозрением, за исключением злого. Отношения и возможные действия, указанные в разделе "Мировозрение" для класса мага, также относятся и к специалистам.

Заклинания

Так как специалисты сосредотачиваются на определенной школе, персонажи сначала должны избрать магическую школу, с которой им предстоит работать. Умения, которые специалист получает в избранной им школе, обеспечивают его определенными преимуществами и неудобствами в отношении дополнительных заклинаний, изучения и получения заклинаний, и создания новых заклятий.

Тринадцать школ

Магия на Демиплане Ужаса разделена на тринадцать различных областей изучения магии, известных, как школы. Четыре из этих школ являются сферой компетенции элементалистов. Если игровой персонаж хочет специализироваться на одной из этих школ (воды, воздуха, земли или огня), то он должен стать элементалистом. Школа младших гаданий доступна всем волшебником, но не может быть объектом специализации.

Волшебники, которые сосредотачиваются на одной из оставшихся восьми школ, называются специалистами. Став волшебником-специалистом, персонаж получает дополнительные возможности в определенных сферах, но так же и ограничения в отношении других. Каждый специалист обладает, как минимум,

одной противоположной школой, заклинаниями которой он не может пользоваться. Противоположные друг другу школы представлены в Таблице 86.

Отказники: Отказники специализируются на школе отречений. С помощью использования магических сил, они создают барьеры, обереги и другие магические разновидности защиты.

Колдуны: Волшебники этого типа сосредотачиваются на изучении заклятий, которые позволяют им призывать существ и создавать необходимые им материалы из воздуха. На более высоких уровней, они получают возможность призывать существ с других планов. Это довольно опасное занятие в Равенлофте, так как эти существа очень редко с радостью узнают о том, что они стали пленниками Демиплана Ужаса.

Гадатели: Гадатели являются экспертами по сбору информации, а также поиску спрятанных или забытых вещей. Ни одна тайна не скроется от пытливых глаз гадателя. Даже вуаль времени не может сдержать этих людей. Хотя мужчины-полу-Вистани не могут быть гадателями, женщины этой подрасы всегда могут принадлежать к этому классу, независимо от показателя их Мудрости.

Чародеи: Чародей специализируется на заклинаниях, которые могут наделять предметы магической силой и управлять действиями живых существ. Они достигают этого, подчиняя своей воле самые основные из уровней и расширяя пределы их сущностей.

Иллюзионисты: Заклинания иллюзионистов делятся на две категории. Первая – это иллюзии, которые создают образы вещей, которых в данный момент нет рядом. Вторые – это фантасмагории, которые существуют только в разуме жертвы.

Теурги: Теург является экспертом школы возглашений/оглашений. Подобные персонажи могут призывать силы вселенной и придавать им физические и магические формы.

Некроманты: Многие считают, что некроманты являются наиболее распространенной разновидностью специалистов, которая встречается в Равенлофте. Это так, но с точностью до наоборот. Из-за природы их заклинаний, которые связаны со смертью и несмертью, специализирующиеся на этом типе магии часто погружаются во тьму и привлекают к себе Туманы.

Кудесники: Кудесники являются экспертами школы Изменений. Они обладают силой изменять структуру времени и пространства. Огромное разнообразие заклинаний, доступных кудесникам, может сделать их самыми могучими волшебниками-специалистами Равенлофта.

Таблица 86: Требования к волшебникам-специалистам

Специалист	Школа	Допустимые расы	Минимальные показатели	Противоположные школы

			способностей	
Отказник	Отречения	Человек	Мудрость 15	Изменения, Иллюзии
Колдун	Колдовство / Вызывания	Человек, Полуэльф полу-Вистани	Телосложение 15	Старшие Гадания, Оглашения
Гадатель	Старшие Гадания	Человек, эльф, полуэльф, полу-Вистани	Мудрость 16	Колдовство/Вызывания
Чародей	Очарование/ Чары	Человек, эльф, полуэльф, полу-Вистани	Обаяние 16	Возглашения/Оглашения, Некромантия
Иллюзионист	Иллюзии / Фантасмагории	Человек, гном, полу-Вистани	Ловкость 16	Некромантия, Возглашения / Оглашения, Отречения
Теург	Возглашения / Оглашения	Человек	Телосложение 16	Очарование/Чары, Колдовств /Заклятия
Некромант	Некромантия	Человек	Мудрость 16	Иллюзии/Фантасмагории, Очарование/Чары
Кудесник	Превращения	Человек, Полуэльф,	Ловкость 15	Отречения, Некромантия

* Смотрите раздел о гадателях, где указаны особые ограничения в отношении полу-Вистани.

Дополнительные заклинания

Волшебники-специалисты обладают способностью запоминать и накладывать дополнительное заклинание за каждый заклинательный уровень, доступный им. Таким образом, волшебник, обладающий доступом к 1-ому, 2-ому и 3-ему уровням заклинаний получит три дополнительных заклинания (одно – 1-ого, одно – 2-ого, и одно 3-его уровней). Эти дополнительные заклинания должны принадлежать к школе специалиста, и запоминаются так же, как и все остальные заклинания.

Изучение заклинаний

Когда специалист пытается изучить заклинание, принадлежащее к его школе, то вероятность успеха (определяемая его Интеллектом) увеличивается на +15%. Однако, в том случае, если персонаж пытается добавить в свою магическую книгу заклинание из другой школы, он получает отрицательный модификатор -15%.

Получение заклинаний

Когда специалист получает возможность накладывать заклинания нового уровня, он автоматически добавляет одно заклинание новообретенного уровня, принадлежащее к его школе, в свою магическую книгу. Это отражает настойчивость, с которой специалист изучает знание и литературу, посвященные его области. Это заклинание может быть избрано игроком,

назначено Мастером или определено броском кубика – все зависит от желаний Мастера. Для изучения этого заклинания не требуется соответствующий бросок.

Создание новых заклинаний

Когда волшебник-специалист пытается создать новое заклинание, относящееся к его собственной школе, это заклинание рассматривается так, если бы оно было на один уровень ниже, чем на самом деле. Таким образом, если персонаж пытается создать заклинание 3-его уровня, во время исследования оно считается заклинанием 2-ого уровня.

Магические предметы

Специалисты свободно могут использовать большую часть магических предметов, доступных другим магам. Тем не менее, они не могут использовать предметы, которые повторяют эффекты заклинаний из противоположных им школ.

Модификаторы спас-бросков

Знание магии специалиста помогает ему в том случае, если ему необходимо защитить себя от заклинаний, связанных с избранной им областью. Всегда, когда специалист должен делать спас-бросок против заклинания из школы, на которой он специализируется, он делает это с положительным модификатором +1. При этом его собственные заклинания настолько могучи, что все остальные персонажи делают спас-броски против его заклинаний с отрицательным модификатором -1. Когда специалист накладывает заклинание на своего собрата, то модификаторы взаимоисключают друг друга.

Проверки сил

Умение обращаться с заклинаниями собственной школы разрешает специалисту обмануть Темные Силы, во всяком случае, на некоторое время. Когда волшебник-специалист произносит заклинание, которое требует проверки сил, он уменьшает вероятность провала этой проверки в два раза (результат округляется вниз). Таким образом, если он произносит заклинание, вероятность провала проверки сил для которого равняется 14%, то действительная вероятность провала будет равняться 7%.

Тем не менее, недостаток навыков обращения с заклинаниями других школ увеличивает вероятность того, что их использование привлечет внимание владык Равенлофта, особенно, если оно происходит в злых целях. Вероятность провала проверки сил волшебником-специалистом, который использует заклинание, не принадлежащее к его школе, увеличивается вдвое (результат округляется вверх). Таким образом, заклинание, которое дает 14% вероятность провала проверки сил для обычного мага, с 21% вероятностью привлечет к специалисту внимание Темных Сил.

Элементалисты

Требуемые значения атрибутов: Интеллект 9+
Основной атрибут: Интеллект
Доступные расы: Люди

Элементалисты – это редкая разновидность волшебников-специалистов, которые подчиняют своей воле природные силы вселенной. Вистани познали этот тип магии, создавая свою загадочную колоду тарокка, где каждая масть отвечает одному из четырех элементов.

Требуемые значения атрибутов

Чтобы стать элементалистом, персонаж должен обладать показателем Интеллекта, равным или превышающим 9. Для этого класса не требуются еще какие-либо значения атрибутов. Если этот показатель превышает 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Мировозрение

Как и в случае с классом маг, персонажам-элементалистам доступно любое мировозрение, за исключением злого. Основные принципы мировозрений элементалистов приведены в разделе, описывающем мировозрения магов.

Заклинания

Так как элементалисты являются еще одной разновидностью специалистов, они не только получают определенные преимущества и недостатки, одинаковые для всех типов специалистов, но также и обладают своими собственными положительными сторонами.

Элементальные школы

Воздух, земля, огонь и вода являются четырьмя элементальными школами. Подобно восьми школам, описанным в разделе, посвященном волшебникам-специалистам, каждая элементальная школа обладает противоположной школой, являющейся запретной для некоторых специалистов. Независимо от того, на какой из этих школ специализируется персонаж, он остается элементалистом.

Следующие короткие описания представляют обзор четырех элементальных школ и их представителей.

Воздух: Магия элементального воздуха связана со всевозможными парами и туманами. Тот, кто использует её, может сделать воздух, окружающий его врагов, отравленным или заставить ветры замедлить падение своего союзника. Элементалисты воздуха известны своей легкомысленностью и страстью к

путешествиям. Волшебники, специализирующиеся на элементальном воздухе, не могут использовать заклинания из школы земли.

Земля: Заклинания элементальной земли разрешают волшебнику создавать барьеры, которые могут удержать его противников на расстоянии, заставить землю поглотить атакующих и одним ударом сокрушить могучие железные врата. Многие заклинания элементалистов земли обладают защитной природой, что отражается в их суровом и несгибаемым воздействии. Школа элементальной земли противостоит элементальному воздуху, в результате чего последователи земли не могут использовать заклинания из данной школы.

Огонь: Те, кто подчинили себе элементальные заклинания огня, являются смертоносными противниками. Они могут обрушивать на своих врагов огненные шары или дожди метеоров, создавая клубящиеся массы воспламеняющих все на своем пути паров. Хотя их заклинаниям может не хватать изящества других элементалистов, они прекрасно отвечают нуждам тех, кто обладает вспыльчивым и горячим характером. Из-за природной вражды между огнем и водой, специализирующиеся на этой школе маги должны опасаться тех, кто занимается школой элементальной воды.

Вода: Большая часть водяных элементалистов являются непреклонными и решительными людьми. Хотя их нельзя назвать упрямцами, они часто следуют по своему пути до самого конца. Их заклинания воздействуют не только на воду, но также на лед и другие разновидности жидкостей. Для того чтобы стать мастером элементальной воды, волшебник должен отказаться от возможности произносить заклинания школы элементального огня.

Дополнительные заклинания

Элементалисты обладают способность запоминать и накладывать дополнительные заклинания (за каждый уровень заклинаний, доступный им) в течение каждого дня. Таким образом, элементалист, обладающий доступом к 1-ому и 2-ому заклинательным уровням получит два дополнительных заклинания: 1 – 1-ого уровня, и 1 – 2-ого. Эти заклинания должны принадлежать к школе, на которой специализируется волшебник, и запоминаются они так же, как и все остальные заклинания.

Изучение заклинаний

Когда элементалист пытается изучить заклинание, принадлежащее к его школе, то вероятность успеха (определяемая его Интеллектом) увеличивается на +25%. Если он пытается изучить заклинание, связанное с другой стихией, то он получает положительный модификатор +15%. Однако, в том случае, если персонаж пытается добавить в свою магическую книгу заклинание, не принадлежащее к элементальной школе (заклинание *очарования человека, к примеру*), он получает отрицательный модификатор -25% к этой попытке.

Усиление заклинаний

Раз в день элементалист может наложить заклинание своей школы так, если бы он внезапно получил 1d4 дополнительных уровней опыта. Это решение должно быть принято и озвучено в момент произнесения заклинания. Это усиливающее воздействие действует в отношении дальности, продолжительности, урона и других аспектов заклинания, определяемых его описание. Это не дает элементалисту возможности произносить заклинание, которое в обычных обстоятельствах еще недоступно ему.

Создание новых заклинаний

Когда волшебник-специалист пытается создать новое заклинание, относящееся к его собственной школе, это заклинание рассматривается так, если бы оно было на один уровень ниже, чем на самом деле. Таким образом, если персонаж пытается создать заклинание 3-его уровня, во время исследования оно считается заклинанием 2-ого уровня.

Магические предметы

Элементалисты свободно могут использовать большую часть магических предметов, доступных другим магам. Тем не менее, они не могут использовать предметы, которые повторяют эффекты заклинаний из противоположных им школ.

Модификаторы спас-бросков

Знание магии элементалиста помогает ему в том случае, если ему необходимо защитить себя от заклинаний, связанных с избранной им стихией. Всегда, когда элементалист должен делать спас-бросок против заклинания из школы, на которой он специализируется, он делает это с положительным модификатором +2. При этом его собственные заклинания настолько могучи, что все остальные персонажи делают спас-броски против его заклинаний с отрицательным модификатором -2. Когда элементалист накладывает заклинание на своего собрата, то модификаторы взаимоисключают друг друга.

Управление Элементалами

После достижения 15-ого уровня опыта, элементалист может управлять элементальными существами, принадлежащими к его стихии, без концентрации. Таким образом, он может предпринимать другие действия во время управления этими элементалами. Более подробная информация представлена в описании заклинания *вызова элементала*. Это не относится к элементалам Равенлофта, которые остаются практически неподвластными всем разновидностям магов. Более того, вероятность того, что элементал восстанет против того, кто его вызвал, остается неизменной.

Укрощение Элементалов

Вероятность того, что призываемый элементалистом элементал, принадлежащий к одной с ним стихии, обернется против него, исчезает после

достижения волшебником 20-ого уровня. Таким образом, огненный элементал не может восстать против огненного элементалиста 20-ого уровня. Это не относится в элементалам Равенлофта.

Проверки сил

Умение обращаться с заклинаниями собственной школы разрешает элементалисту избежать внимания Темных Сил во время использования этих заклятий в злых целях, во всяком случае, на некоторое время. Когда элементалист произносит заклинание, которое требует проверки сил, он уменьшает вероятность провала этой проверки в два раза (результат округляется вниз). Таким образом, если он произносит заклинание, вероятность провала проверки сил для которого равняется 14%, то действительная вероятность провала будет равняться 7%.

Тем не менее, недостаток навыков обращения с заклинаниями других школ увеличивает вероятность того, что их использование привлечет внимание владык Равенлофта, особенно, если оно происходит в злых целях. Вероятность провала проверки сил элементалистом, который использует заклинание, не принадлежащее к его школе, увеличивается вдвое (результат округляется вверх). Таким образом, заклинание, которое дает 14% вероятность провала проверки сил для обычного мага, с 21% вероятностью привлечет к элементалисту внимание Темных Сил.

Арканисты

Требуемые значения атрибутов: Интеллект 15+
Мудрость 15+
Основной атрибут: Интеллект
Доступные расы: Полу-Вистани, Люди

Арканисты являются особенной разновидностью волшебников, специализирующейся на таинственных и запретных материях. Во многом арканисты совмещают в себе черты некромантов и колдунов, так как их силы напоминают возможности обоих этих классов. Тем не менее, они также считаются бардами смерти, ибо им известны тайны столь ужасные, что их нельзя произносить. Арканисты встречаются только в Равенлофте *(Хм, а как насчет Темного Солнца? См. Эльфов Атхаса. Прим. переводчика)*, хотя те представители этого класса, которые покидают Демиплан Ужаса, не теряют своих сил после перехода границы Туманов.

Требуемые значения атрибутов

Чтобы стать арканистом, персонаж должен обладать умелым разумом и должен быть одарен интуицией, чтобы достигнуть максимального использования своего интеллекта. В результате этого, Интеллект и Мудрость персонажа должны равняться или превышать 15. Если арканист обладает показателем Интеллекта, превышающим 16, то он получает +10% к любому количеству опыта, который получает в ходе игры.

Мировозрение

Арканисты всегда должны обладать законным мировозрением, хотя они также часто бывают злыми и нейтральными, как и добрыми. Персонажи с добрым мировозрением известны, как белые арканисты, которые пытаются направить свои исследования в сторону уничтожения зла или сокрушения магических опасностей. Серые, или нейтральные, арканисты пытаются осознать природу Демиплана Ужаса и понять тот хрупкий баланс между жизнью и смертью, который существует здесь. Черные, или злые, арканисты желают обрести знания и власть над магией для того, чтобы добиться силы или власти над сверхъестественным. Конечно же, игровой персонаж-арканист не может иметь злое мировозрение; только неигровые персонажи могут быть злыми.

Заклинания

Арканисты обладают способность накладывать заклинания в такой же степени, что и другие волшебники (смотрите Таблицу 85). Тем не менее, их усиленное изучением некромантии и других темных наук ограничивает школы, из которых они могут изучать заклинания. Ни один арканист не может овладеть заклинания из школы Изменений, ОглашенийВозглашений, Очарования/Чар или Иллюзии/ Фантасмагории.

Изучение заклинаний

Арканисты получают положительный модификатор +25% при попытках выучить заклинание из школы Некромантии или Великих Гаданий. Они получают такой же отрицательный модификатор, когда они пытаются овладеть заклинаниями из других школ.

Магические предметы

Арканисты используют большую часть магических предметов, доступных всем остальным волшебникам. Большая часть колец, палочек, посохов и других предметов действует в их руках так же, как и обычно. Тем не менее, они не могут использовать предметы, принадлежащие к школам Изменений, Возглашений/Оглашений, Очарования/Чар или Иллюзий/Фантасмагорий.

Модификаторы спас-бросков

Силы арканистов столь велики, что их заклинаниям не так-то легко сопротивляться. Когда один из этих волшебников использует заклинание из школы Некромантии или Старших Гаданий, его цель получает отрицательный модификатор -2 к своему спас-броску. Когда арканист должен защищать себя от подобного заклинания, он получает положительный модификатор +2. Если арканист накладывает это заклинание на другого арканиста, то эти модификаторы взаимоисключают друг друга.

Изгнание/Управление нежитью

Персонажи-арканисты знают о нежити и мертвых гораздо больше, чем волшебники из других королевств. Даже умения среднего некроманта не могут сравниться с навыками арканистов Равенлофта.

Благодаря этому, персонажи этого класса могут управлять (если это злые неигровые персонажи) или изгонять (если добрые) нежить так, если бы они были жрецами. Информация об изгнании нежити представлена в разделе, посвященном жрецам. Игроки, обладающие законно-нейтральным мировозрением, должны принять решение при создании своих персонажей: будет ли их герой контролировать, или изгонять нежить. Как только это решение принято, игрок не может его изменить.

Запретные Знания

Знания арканистов в отношении загадочного и сверхъестественного не сравнимы со знаниями любых других героев. Некоторые ошибочно считают, что барды знают обо всем понемножку, тогда как в отношении арканистов можно сказать, что они немного знают обо всем потустороннем.

Всякий раз, когда арканист сталкивается с персоной, объектом или местом, которое сыграло определенную роль в сверхъестественной и зловещей истории Равенлофта, существует 5% вероятность, на каждый уровень волшебника, того, что он будет знать нечто связанное с этим предметом. Что именно относится, а что не относится к этой категории, решает мастер. Арканист не должен носить объекты, которые он рассматривает, и потому он находится в безопасности от всех проклятий, которые они могут нести на себе.

Проверки сил

Из-за самой природы своих исследований, арканисты открывают свою душу тьме, лежащей на Земле. Они изучают вещи, которые не следует изучать никому, и странствуют там, куда лучше не заходить.

На протяжении всей своей жизни, арканист должен вести бесконечную борьбу за то, чтобы остаться на краю пропасти зла и магии, которую он изучает. В результате этого, с получением каждого уровня, арканист должен делать проверку сил с вероятность провала равной 5% на каждый его уровень. Таким образом, после достижения более высоких уровней, герой вынужден запятнать свою душу определенной степенью растления.

Броски Ужаса

Арканисты сведущи в темных и зловещих делах. Благодаря этому, они часто ухитряются противостоять вещам, которые могут напугать или ужаснуть других героев. В игровых терминах, это отражается в получении положительного модификатора +2 ко всем броскам страха и ужаса.

Жрецы

Жрецы являются святыми людьми и мистиками, которые путешествуют по Демиплану Ужаса для того, чтобы распространить ценности своей собственной религии. Если эта религия является доброй, они несут с собой сострадание, понимание и исцеление. Если злой – то страх, безразличие и болезни. Они обладают хорошими боевыми способностями, что дает им возможность защитить себя и своих последователей в схватке.

Жрецы, священники и другие служители веры долгое время были предметом споров среди ученых Демиплана Ужаса. Несомненно, что эти люди были отрезаны от богов других королевств после вступления в Туманы, но при этом им удалось сохранить их чудесные способности.

Одним наиболее часто предлагаемым объяснением этого феномена является то, что Темные Силы, независимо от того, чем или кем они могут быть, не могут помещать богу, наделять своих последователей всеми преимуществами веры. Учитывая абсолютный контроль, который установили Темные Силы над всем Равенлофтом, это кажется весьма сомнительным. Тем не менее, гипотеза о том, что какая-то сила может помешать исполнению воли бога, также кажется практически невероятной.

Вторая теория состоит в том, что темные Силы самостоятельно отвечают на молитвы жрецов, даруя ему заклинания, которые он просит, вместо его божества. Хотя это как будто бы, противоречит наиболее распространенным представлениям о загадочных владыках Туманов, подобная возможность не противоречит основным принципам их существования. В результате этого, данная теория находит в последние годы все больше и больше приверженцев.

Независимо от причины, результат остается одним и тем же. Жрецы сохраняют возможность накладывать свои заклинания даже в клубящихся туманах Демиплана Ужаса.

Хит Дайс

Члены категории жрецов используют восьмигранный Хит Дайс, что ставит их на второе место после воинов в способности переносить ранения и противостоять травмам. Персонажи-жрецы начинают игру в 8 хит-поинтами (максимальный результат броска 1d8) плюс любые модификаторы за их Телосложение. Когда они достигают второго уровня и с каждым последующим уровнем до 9-ого, они делают бросок еще одного восьмигранного кубика и увеличивают тем количество своих хит-поинтов. Кроме того, при этом также учитываются модификаторы за высокое или низкое Телосложение. После получения 9-ого уровня, они получают стандартный положительный модификатор +2 хит-поинта за каждый раунд. С этого момента, модификаторы за Телосложение больше не применяются.

Броски атаки

Из-за того, что жрецам иногда приходится защищать свою веру с помощью силы, они обладают определенными навыками владения оружием. В результате этого, их начальный THAC0 равняется 20 и улучшается на два пункта за каждых три новых уровня опыта. К примеру, жрец 4-ого уровня обладает THAC0 18, 7-ого – 16, и так далее.

Спас-броски

Все представители этого класса используют одну и ту же таблицу для определения своих спас-бросков при различных разновидностях атак. Жрецы не обладают значительной сопротивляемостью к одной из разновидностей атак, но при этом не обладают и четко выраженными уязвимыми местами. Представители этого класса обладают наиболее сбалансированными спас-бросками.

Таблица 87: Спас-броски жрецов

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10
16-18	4	8	10	9	7
19+	2	6	5	8	4

** За исключением атак от палочки превращений.*
*** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.*
**** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Страх, ужас и безумие

Жрецы – это сильные духом люди, которые черпают мужество в своей вере. Сила их убежденности настолько велика, что они обладают такой же сопротивляемостью к страху, как и ветераны многих кровопролитных битв. Тем не менее, когда они сталкиваться с ужасами Равенлофта, многие из которых, с их точки зрения, граничат со святотатством, их воля дает слабину.

Таблица 88: Броски Страха, Ужаса и Безумия у Жрецов

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Бросок Безумия

0	14	16	19
1-2	13	15	18
3-4	12	14	17
5-6	11	13	16
7-8	10	12	15
9-10	9	11	14
11-12	7	10	13
13-14	5	9	12
15-16	3	7	11
17-18	2	5	10
19-20	2	2	8

Рост Уровней

Во время приключений, персонажи-жрецы получают единицы опыта, что отражает рост их способностей защиты своих убеждений и использования сил, даруемых им их божеством. Для определения уровня жреца воспользуйтесь *Таблицей 89: Уровни опыта жрецов*, которая основана на количестве единиц опыта, которые им удалось получить.

Таблица 89: Уровни опыта жрецов

Уровень	Священник	Отшельник	Кубики пунктов
1	0	0	1d8*
2	1 500	2 000	2d8
3	3 000	4 000	3d8
4	6 000	7 500	4d8
5	13 000	12 500	5d8
6	27 500	20 000	6d8
7	55 000	35 000	7d8
8	110 000	60 000	8d8
9	225 000	90 000	9d8
10	450 000	125 000	9d8+2
11	675 000	200 000	9d8+4
12	900 000	300 000	9d8+6
13	1 125 000	750 000	9d8+8
14	1 350 000	1 500 000	9d8+10
15	1 575 000	3 000 000	9d8+12
16	1 800 000	3 500 000	9d8+14
17	2 025 000	4 000 000	9d8+16
18	2 250 000	4 500 000	9d8+18
19	2 475 000	5 000 000	9d8+20
20	2 700 000	5 500 000	9d8+22

* Игровые персонажи начинают с 8 хит-поинтами, плюс модификаторы за Телосложение.

Заклинания

Жрецы являются умелыми заклинателями, хотя их все же нельзя сравнить с волшебниками. Они должны всегда использовать свои заклинания (и другие свои способности) ради следования интересам своей церкви.

Таблица 90: Прогрессия заклинаний жреца

Уровень	**Уровни заклинаний**						
жреца	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6***	**7****
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	3	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

** Доступны только жрецам с показателем Мудрости 17 или выше.*
*** Доступны только жрецам с показателем Мудрости 18 или выше.*

Сферы Влияния

Заклинания жрецов разделены по общим категориям, именуемым сферам влияния. Природа веры данного жреца определяет, к каким именно заклинаниям он получает доступ, и настолько этот доступ значителен.

Существует двадцать четыре сферы, из которых только одна (общая сфера) доступна каждому жрецу. Элементальная сфера разделена на четыре меньших сферы, в результате чего можно говорить всего о двадцати восьми сферах. Жрец, который не имеет доступа к сфере, не может произносить заклинания, связанные с ней. Подобная магия противоречит действиям и целям его церкви и потому должна полностью избегаться.

Если жрец обладает ограниченным доступом к сфере, то он может использовать только заклинания 1-ого – 3-ого уровней. Заклинания высоких уровней остаются для него недоступными. Каждый жрец обладает ограниченным доступом к общей сфере, которая содержит базовые заклинания для каждой разновидности священнослужителей. Если жрец обладает неограниченным доступом к сфере, то он может использовать все заклинания, относящиеся к ней. При этом эти заклинания должны быть доступны персонажу его уровня. (Жрец 1-ого уровня не может накладывать заклинания 5-ого уровня просто потому, что у него есть неограниченный доступ к данной сфере). Дополнительная информация, касающаяся создания жрецов отдельных религий, представлена в Главе Третьей *Книги Игрока*.

Сферы магии жрецов включают в себя следующие:

Общая: Как упоминалось выше, ограниченный доступ к этой сфере получают все персонажи. Каждому жрецу, независимо от его убеждений, приходится время от времени использовать эти заклинания.

Животные: Эта сфера наделяет жреца властью над обитателями леса и другими животными этого мира. Она является центральной для тех священнослужителей, вера которых признает важности природы и окружающей среды в целом.

Астральная: Заклинания этой сферы отражают как эфирные, так и астральные аспекты природы каждого человека. Жрецы, которые имеют дело со сверхъестественной природой духа, чаще всего получают доступ к этим заклинаниям.

Хаос: Эта сфера разрешает жрецу нарушать законы, в соответствии с которыми существует вселенная. Она очень непредсказуема и редко используется жрецами нехаотичного мировоззрения.

Чары: Эта сфера дает жрецу возможность изменять или даже контролировать мысли, действия или эмоции других. Добрые и нейтральные персонажи должны использовать заклинания из этой сферы с большой осторожностью, так как свободная воля часто является важным принципом их веры.

Сражение: Эта сфера предназначена для тех жрецов, которые должны вести битвы во имя своей веры. Будучи воинами и крестоносцами они часто полагаются на свое оружие так же, как и на свою магию.

Создание: Жрецы с доступом к этой сфере могут создавать предметы из воздуха. В большинстве случаев, подобные вещи имеют поддерживающую природу (например еда или пища), но и более опасные объекты могут быть призваны в эту реальность, о чем может свидетельствовать заклинание *острой ограды* (blade barrier).

Гадания: Заклинания сферы гаданий добывают (а иногда скрывают) информацию о людях, местах и объектах. Оракулы и пророки часто получают доступ к этим заклинаниям.

Элементальная: Эта сфера дает возможность жрецам управлять стихийными элементами природы: воздухом, огнем, землей и водой. Жрецы, которые обладают доступом к столько могучим силам, являются существами, с которыми стоит считаться. Элементальный воздух является меньшей сферой, которая включает в себя только те элементальные заклинания, которые связаны с воздухом. Чаще всего они доступны жрецам, боги которых контролируют погоду или определенные её аспекты. Заклинания, относящиеся к противоположной ей сфере земли, отвечают за различные эффекты, которые основываются на движении почвы, камня и минералов. Элементальный огонь является третьей из элементальных сфер; эти заклинания очень сильны и опасны. Они отражают как заботливое тепло очага, так и смертельный жар ада. Элементальная вода, последняя из четырех элементальных сфер, связана с магией воды во всех её проявлениях. Жрецы, обладающие доступом к этой сфере, могут вызывать живительные ручьи, или свободно дышать в глубинах океана.

Охрана: Эта сфера представляет собой набор защитных заклинаний, призванных защитить жреца и его последователей. Чаще всего эти заклинания вызывают защитника, призванного уберечь заклинателя. Эти заклятья часто доступны жрецам множества различных богов.

Лечение: Эти заклинания используются для исцеления болезней и помощи раненым. Именно эта сфера чаще всего ассоциируется у простых людей с образом жреца.

Закон: Эта сфера дает жрецу возможность поддерживать упорядоченную структуру вселенной. Она обеспечивает стабильность во времена хаоса и анархии. Эти заклинания являются проклятьем для существ с хаотическим или нейтральным мировоззрением.

Некромантия: Эти заклинания дают жрецу власть над мертвыми и нежитью. Подобные действия особенно опасны в Равенлофте, и мудрые персонажи будут использовать эти заклинания очень нечасто, если будут использовать вообще.

Числа: Эта достаточно необычная сфера тесно связана со сферой закона. Жрецы, обладающие доступом к этой сфере, могут воздействовать на законы вероятности, создавая ситуации, при которых невозможное становится возможным, а истинное – ложным. Для использования этих заклинаний необходим Интеллект 13 или выше.

Растения: Эта сфера, вместе со сферой животных, дает жрецу власть над природой. Обладающие доступом к этим заклинаниям могут призывать к себе на службу растения своих миров, чтобы те помогали им и оберегали в минуты опасности.

Защита: Подобно заклинаниям из сферы охраны, эти заклинания в большинстве своем являются оборонительными. Они дают герою возможность сопротивляться смертоносным условиям окружающей среды и избегать атак,

которые могут ранить или убить его. Большая часть воинствующих жрецов полагаются на эти заклинания для защиты в сражении.

Вызывание: Подобно заклинаниям из сферы некромантии, эти заклятья могут представлять особую опасность в Демиплане Ужаса. Хотя самые слабые из них, подобные *вызову животных*, не представляют особой опасности для священнослужителя, этого никак нельзя сказать о более могучих заклятьях. Жрец, который использует заклинание *вызова элементала*, должен помнить о том, что прибывшее на его зов существо не сможет покинуть Равенлофт. Большая часть пришельцев вряд ли возрадуется подобной судьбе и, скорее всего, захочет отомстить тому, кто завлек их в Туманы.

Солнце: Это могучая сфера, особенно для тех, кто сражается с нежитью. Заклинания низких уровней этой школы обеспечивают освещение и помощь в поиске пути, тогда как самые могучие (*солнечный луч*) могут уничтожить даже величайших представителей нежити.

Разум: Жрецы, которые посвящают свою жизнь науке и познанию, считают эти заклинания исключительно полезными. Они частично совпадают со способностями псиоников (описанных далее в этом приложении) и дают жрецу возможность овладевать более слабыми разумами. Только персонажи, значение Интеллекта которых равняется или превышает 13, могут использовать эти заклинания.

Время: Эти заклинания позволяют персонажу обращать вспять ход времени и, в редких случаях, изменять события прошлого. Тем не менее, вероятность гибельного исхода при использовании подобной магии очень высока, и потому жрецы, обладающие доступом к этой сфере, должны проявлять особую осторожность.

Путешествия: Эта сфера содержит в себе заклинания, которые могут снять усталость, и облегчить ношу каждого странника. Она часто предоставляется жрецам, боги которых покровительствуют посланникам, исследователям и подобным им.

Война: Эта сфера содержит заклинания, призванные поддержать боевой дух воинов и помочь действиям армии. Тем не менее, несмотря на твердую убежденность в этом большинства обычных людей, она не содержит большого количества наступательных заклинаний.

Обереги: Эти заклинания дают жрецам власть над физическими свойствами различных областей. Они часто дают возможность священнослужителю изгнать кого-то из данной области или наоборот, заключить его там.

Погода: Эти заклинания дают жрецам возможность призывать бури, вызывать освежающий бриз или направлять удары молний в своих врагов. Эта сфера чаще всего оказывается доступна жрецам природы, бурь и подобных им.

Магические предметы

Персонажи-жрецы обладают доступом ко всем видам магических предметов. Они могут использовать не только зелья, защитные свитки, магическую броню и всевозможное магическое оружие, которым они только могут владеть, но также и жреческие свитки и некоторые магические предметы, предназначенные исключительно для жрецов.

Изгнание нежити

И священники, и отшельники могут изгонять нежить в Равенлофте, но с различной эффективностью. В результате этого, в каждом из этих разделов приведена отдельная таблица изгнания нежити. Тем не менее, на способность жреца к изгнанию нежити может влиять еще один фактор. Он называется фактором "Колодца Зла".

Влияние "Колодца Зла"

Если зло, окружающее нежить, усиливается, то способность жреца изгонять её ослабевает. Земли Равенлофта пронизаны *колодцами зла*. Эти места настолько отвратительны, что жрецы получают отрицательные модификаторы от -1 до –4 при попытках изгнать нежить. Кроме того, даже в относительно спокойных областях, присутствие злобного владыки ослабляет силы священнослужителя. В большинстве доменов, когда лорд находится в радиусе трех сотен футов от своих мертвых прислужников, жрец получает отрицательный модификатор –2 при попытках изгнания. Можно только пожалеть жреца, который предпринимает подобную попытку в том случае, если против него обращается и лорд, и земля, ибо эти модификаторы являются кумулятивными!

Начальное богатство

Персонажи-жрецы начинают игру с 3d6xl0 золотыми монетами. Эти деньги даруются им церковью и могут быть свободно использованы для приобретения начального снаряжения. Они не могут быть переданы другим персонажам или использованы для каких-либо других целей, так как в действительности они не принадлежат жрецу. После приобретения начального снаряжения, жрец должен вернуть все оставшиеся деньги, за исключением 1d4 золотых монет, церкви.

Священники

Требуемые значения атрибутов: Мудрость 9+
Основной атрибут: Мудрость
Доступные расы: Все, за исключением Полу-Вистани

Священники – это святые люди, странствующие по земле для распространения своей веры (обычно добрые священники). Они защищают свою церковь от её врагов и помогают тем, кто разделяет их веру или идеалы. Жрец, который не относится ни к одной другой категории, считается священником.

Требуемые значения атрибутов

Для того, чтобы стать священником, персонаж должен иметь Мудрость, значение которой равняется или превышает число 9. Заклинания, произнесенные персонажами, показатель этого атрибута у которых меньше 13, могут провалиться, и потому высокая мудрость является весьма немаловажной для этого класса. Если этот атрибут превышает или равняется 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Из-за того, что священники постоянно общаются с людьми, для них также очень большую ценность представляет высокая Харизма. Конечно же, нельзя забывать о преимуществах, которые дают хорошие Телосложение и Ловкость, так как многие жрецы исполняют второстепенную роль защитников своей веры.

Мировозрение

Игровые персонажи-священники могут обладать любым мировозрением, за исключением злого, хотя чаще всего оно отвечает идеалам их божества. Чаще всего, добрые священники становятся целителями и защитниками; нейтральные – мистиками и аскетами, посвящающие свою жизнь постижения различных аспектов окружающего мира. Законные священники несут с собой закон и порядок и часто работают с официальными правительственными лицами. Хаотичные священники, прежде всего, заботятся о нуждах отдельных личностей, а не общества и поддерживают веру в то, что каждый должен поклоняться богам по-своему.

Оружие и доспехи

Священники обладают самой значительной свободой в выборе доспехов и оружия среди всех остальных классов, не считая персонажей, принадлежащих к категории воинов. Священник может носить любую броню, включая полный пластинчатый доспех конного рыцаря. Кроме того, он может использовать щит, чтобы защищать себя от вражеских атак.

Священникам запрещено использовать заостренное оружие, хотя разнообразие оружия, открывающееся перед ними, все еще поражает воображение. В игровых терминах, это значит, что священники могут использовать только дробящее оружие, а не то, которое колет или режет.

Заклинания и магические предметы

Хотя священники очень сильно зависят от своего оружия и брони, они вряд ли были бы чем-то большим, чем средними воинами, если бы не их магические способности. Священник может накладывать заклинания (как указано в разделе, посвященном жрецам), количество которых зависит от его уровня и показателя Мудрости.

Священники, родиной которых является Равенлофт, обладают неограниченным доступом к большинству сфер, хотя они получают только ограниченный доступ

к *элементальным* сферам и не могут использовать заклинания из сфер *животных, растений, погоды, хаоса* и *закона*. Кроме того, священники получают доступ к сферам мыслей и цифр только в том случае, если их Интеллект равен или больше 13.

Изгнание/Управление Нежитью

Священники с хорошим мировозрением могут также использовать силу своей веры для того, чтобы отгонять (или даже уничтожить) неживые существа. Нейтральные священники могут попытаться изгнать нежить или захватить над нею контроль, принуждая исполнять свои приказания. *Таблица 91: Изгнание нежити (Священник),* указывает на вероятность успешного использования этой способности жрецом в Равенлофте.

Таблица 91: Изгнание нежити (Священник)

Тип нежити/уровень	Уровни священника											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10--11	12-13	14+
Скелет (1 HD)	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Зомби	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Гхул (2 HD)	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Тень (3-4 HD)	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Дух (5 HD)	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Гхаст	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Умертвие (6 HD)	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Мумия (7 HD)	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1
Спектр (8 HD)	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Вампир (9 HD)	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Призрак (10 HD)	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Лич (11+ HD)	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13
Особая	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16

* Если нежить не может бежать со своей максимальной скоростью передвижения или исчезнуть из поля зрения священника, то она уничтожается.

Последователи и Владения

Священники не привлекают последователей и не получают возможности основать религиозную твердыню, как их собратья в других мирах. Это не означает, что персонаж не может заниматься этим, а лишь то, что при этом он не получит каких-либо особых преимуществ. Конечно же, в большинстве доменов желающий возвести храм священник, должен был очень осторожен, чтобы одновременно не разгневать владыку этого места, и не стать пешкой в руках этого зловещего существа.

Отшельники

Требуемые значения атрибутов: Мудрость 12+
Харизма 15+
Основной атрибут: Мудрость
Доступные расы: Люди

Эта необычная разновидность жрецов существует только на Демиплане Ужаса. Их мистические силы происходят из неведомого нам источника, возможно от самих Темных Сил, а возможно от кого-то менее значительного. Независимо от происхождения этого источника, эти персонажи теряют все свои магические способности после выхода за границы Равенлофта.

Отшельники служат церкви Эзры. Эта необычная организация является церковью, состоящей из нескольких конфессий, и которая, подобно отшельникам, существует только в Равенлофте. Хотя все ветки церкви рассматривают Эзру более или менее одинаково (как защитника, целителя и покровителя её последователей), их практики и убеждения весьма различны. Более подробно церковь Эзры описана в Главе Пятой: Секретные Общества.

Требуемые значения атрибутов

Для того чтобы стать отшельником, персонаж должен иметь Мудрость, значение которой равняется или превышает число 12. Это отражает понимание жизни и тайн Демиплана Ужаса. Если этот атрибут превышает или равняется 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Более того, считается, что отшельник должен служить церкви и её интересам. Эта задача часто включает в себя общение с людьми всевозможных занятий. Для того чтобы при этом достигнуть успеха, отшельнику необходима Харизма, значение которой не должно быть меньше 15.

Мировозрение

Основное мировозрение Церкви Эзры является законно-нейтральным. Тем не менее, во время странствий по Равенлофту путешественник понимает, что каждый храм очень сильно отличается от всех остальных. Каждый отшельник обладает тем же самым мировозрением, что и храм, в котором он учился в бытностью свою священником.

Игровой персонаж-отшельник может отступить на один шаг от законно-нейтрального мировозрения (но при этом он не может быть злым). Таким образом, отшельник может быть законно-нейтральным, истинно-нейтральным или законно-добрым. Наиболее распространенным мировозрением внутри церкви является законное, тогда как истинно-нейтральные отшельники встречаются гораздо реже.

Оружие и доспехи

Хотя жрецы в большинстве своем могут носить практически все разновидности брони, отшельники могут носить только металлические доспехи. Более легкие виды брони не поддерживают общепринятый образ Эзры и отшельника, как защитника и покровителя людей. Те, кто путешествуют вообще без брони, демонстрируют свою веру в защиту Эзры, тогда как облачающие в сталь герои служат примером для других.

Когда дело доходит до оружия, то в рядах церкви наблюдается разброд. Отшельники с законно-добрым или законно-нейтральным мировозрениями подчиняются обычным ограничениям жрецов (т.е. не используют заостренное оружие). При этом отшельники с истинно-нейтральным мировозрением убеждены в том, что жрец Эзры может использовать заостренное оружие, но при этом необходимо использовать и щит, вследствие чего им доступно только одноручное оружие.

Заклинания и магические предметы

Отшельники используют заклинания и магические заклинания так же, как и все остальные жрецы. Сферы магии, к которым имеет доступ жрец Эзры, зависят от его мировозрения (смотрите Таблицу 92).

Таблица 92: Сферы Отшельника

Законно-нейтральный	**Истинно-нейтральный**	**Законно-добрый**
Общая (M)	Общая (M)	Общая (M)
Чары (M)	Чары (M)	Чары (M)
Гадания (M)	Гадания (M)	Гадания (M)
Охрана (m)	Охрана (M)	Охрана (m)
Лечение (M)	Лечение (M)	Лечение(M)
Защита (M)	Защита (M)	Защита (M)
Обереги (m)	Обереги (m)	Обереги (m)
Закон (M)	Закон (m)	Закон (M)
Погода (m)	Хаос (m)	Солнце (m)

(M) означает неограниченный доступ к сфере
(m) означает ограниченный доступ к сфере

Обязанности отшельника

Будучи последователем Эзры, отшельник обязан защищать слабых, заботиться о больных и стремиться к общему улучшению жизни других людей. Способы служения этим идеалам могут варьироваться от одного мировозрения к другому, но основные учения церкви остаются таковыми всегда.

Отшельники любого мировозрения осуждают насилие и страдания безвинных. Они помогают раненым и проявляют определенное милосердие к своим врагам. Их лечебные силы используются не из жажды вознаграждения и отшельники не требуют награды за свои деяния. И, наконец, отшельники по возможности

избегают сражений, хотя при этом их нельзя пацифистами, ибо время от времени они признают необходимость битвы.

Убежище Церкви

Любой отшельник может найти убежище и безопасный приют в каждом храме, посвященном Эзре. Точная интерпретация понятия "безопасный приют" зависит от соответствия мировозрения отшельника мировозрению духовенства данного храма. Тем не менее, отшельник как минимум будет накормлен и одет, его раны будут исцелены, а его присутствие в пределах храма останется тайной. В некоторых случаях, отшельник сможет даже получить особое снаряжение или информацию, которая сможет помочь ему в его работе.

Изгнание нежити

Отшельники всех мировозрений обладают способностью изгонять нежить, подобно священникам. Тем не менее, ни один последователь Эзры не может управлять нежитью.

Таблица 93: Изгнание Нежити (Отшельник)

Тип нежити/уровень	**Уровни отшельника**											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10--11	12-13	14+
Скелет (1 HD)	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Зомби	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Гхул (2 HD)	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Тень (3-4 HD)	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Дух (5 HD)	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Гхаст	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Умертвие (6 HD)	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Мумия (7 HD)	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	1
Спектр (8 HD)	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Вампир (9 HD)	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Призрак (10 HD)	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Лич (11+ HD)	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13
Особая	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16

* Если нежить не может бежать со своей максимальной скоростью передвижения или исчезнуть из поля зрения отшельника, то она уничтожается.

Хождение по Туманам

После достижения 9-ого уровня, отшельник получает возможность переходить из одного домена в другой при условии, что они соприкасаются друг с другом (другими словами, являются частью одного Кластера или Ядра) просто шагнув в Туманы. Персонаж достигает места своего назначения просто выходя из подобного облака дымки, расположенного в другом домене. Эта способность может быть использована раз в день.

После достижения 13-ого уровня опыта, отшельник получает способность брать с собой в это путешествие еще одного героя. Каждый дополнительный уровень увеличивает количество возможных компаньонов на одного, и, следовательно, на 20-ом уровне отшельника, отряд из девяти персонажей (сам отшельник и восемь его товарищей) может пройти через Туманы.

На 15-ом уровне, отшельник может использовать свою способность хождения по Туманам для перехода из одного домена в любой другой. Таким образом, он может покинуть Ядро и отправиться в Кластер, Карманный Домен или на Остров. Тем не менее, никто из обычных героев не может последовать за ним.

Эта способность отшельника не разрешает ему входить или покидать домен, границы которого закрыты. Хотя он может попытаться покинуть закрытый домен, владыка этой земли сразу же почувствует, что кто-то пытается покинуть его. После этого, он может определить точное место, в котором кто-то осмелился бросить вызов его власти.

Щит Эзры

После достижения 6-ого уровня, отшельник может три раза в день создавать щит Эзры. Этот магический барьер создается в течение одного раунда, и существует в течение количества раундов, равного половине общего уровня отшельника (округляется вниз). Находящегося под защитой Эзры героя окружает сияние. *Развеивание магии* или подобное ему заклинание развеет щит Эзры, если отшельник провалит спас-бросок против заклинания.

Если отшельник обладает законно-нейтральным мировоззрением, то щит Эзры делает отшельника неузявимым к атакам обычным оружием. Немагические существа с 4+1 или более высоким Хит Дайсом могут все еще ранить персонажа, но менее сильные монстры не могут нанести ему вред.

Если мировоззрение отшельника является истинно-нейтральным, то щит Эзры дает отшельнику частичный, или даже полный иммунитет к любым магическим атакам, которые наносят физический урон. В тех случаях, когда заклинание не позволяет своей жертве спас-броска, отшельник автоматически получает возможность сделать спас-бросок, чтобы получить только половину урона. Если заклинание дает возможность своей жертве сделать спас-бросок, то отшельник автоматически получает предоставляемые его успешным результатом преимущества и делает бросок, чтобы определить, будет ли нанесен остаток урона. Эта защита не простирается на окружающих отшельника существ, и потому огненный шар, направленный на него, повредит всем остальным, кто находится в области его воздействия.

Если у отшельника законно-доброе мировоззрение, то щит Эзры предоставляет ему иммунитет к атакам металлическим оружием, принадлежащему к определенной категории. Примеры категорий включают в себя мечи (скимитары, полуторные мечи, длинные мечи, палаши), топоры (ручные топоры, секиры) и древковое оружие (алебарды, бердыши, гизармы, боевые колуны, штыковые гизармы, резцы, резцы с крюками). Решение, относительно принадлежности оружия к определенной категории, принимается Мастером.

Мастеру следует помнить о том, что стрела с металлическим наконечником считается металлическим оружием (относящимся, к примеру, к категории метательного оружия). Даже магическое оружие, сделанное из металла, не может пробить эту ауру.

Плуты

Ни одна группа персонажей не является столь разнообразной, как плуты. Среди плутов встречаются как бесстрашные разведчики, так как и отвратительные грабители; умелые и осторожные шпионы, и неуклюжие грабители. Из-за этих различий, плуты могут использовать множество разновидностей оружия, брони и магических устройств.

Хит Дайс

Плутов нельзя назвать выдающимися воителями и они обладают меньшим количеством хит-поинтов чем большинство представителей других классов. Плут первого уровня обладает 6 хит-поинтами, не считая модификаторов за показатель Телосложения. После достижения 2-ого уровня и до получения 10-ого, плут получает дополнительные 1d6 хит-поинтов (также изменяемых в зависимости от его показателя Телосложения). Когда плут получает 11-ый уровень, он получает по два дополнительных хит-поинта. С этого момента, положительные модификаторы за Телосложение не применяются.

Броски атаки

Бросок атаки плута отражает его способность наносить удары противникам. Хотя каждый класс начинает с показателем THAC0, равным 20, THAC0 плута улучшается на один пункт за каждые два уровня опыта. Когда плут получает третий уровень, его THAC0 становится равен 19, на 5-ом уровне – 18 и т.д.

Спас-броски

Все виды плутов используют одну и ту же таблицу для определения спас-бросков для различных видов атак. Плуты лучше справляются с атаками, от которых можно уклониться, и страдают от тех, для отражения которых требуется физическая стойкость.

Таблица 94: Спас-броски плутов

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	9	13	9

17-20	9	6	8	12	7
21	8	4	7	11	5

** За исключением атак от палочки превращений.*
*** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.*
**** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Страх, Ужас и Безумие

Плуты редко оказываются смельчаками. Их нельзя назвать трусами, но их отвага основывается на способности предсказывать возможные варианты развития ситуации и действовать в соответствии с ними. Когда происходит что-то идущее в несоответствии с их продуманными замыслами, они могут впасть в шок. Тем не менее, их знакомство с темными сторонами жизни позволяет плутам не поддаваться панике при столкновении с чем-то ужасным.

Таблица 95: Броски Страха, Ужаса и Безумия у Плутов

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Бросок Безумия
0	16	16	19
1-2	15	15	18
3-4	14	14	17
5-6	13	13	16
7-8	12	12	15
9-10	11	11	14
11-12	9	10	13
13-14	7	9	12
15-16	5	7	11
17-18	3	5	10
19-20	2	3	8

Рост Уровней

Подобно всем персонажам, плуты накапливают знания об окружающем их мире. В игровых терминах, это отражается в накоплении единиц опыта. Таблица 96 указывает уровни персонажа-плута, соответствующие различным количествам опыта.

Таблица 96: Уровни опыта плута

Уровень	**Вор / Цыган**	**Кубики пунктов (d6)**
1	0	1d6*
2	1 250	2d6
3	2 500	3d6
4	5 000	4d6
5	10 000	5d6

6	20 000	6d6
7	40 000	7d6
8	70 000	8d6
9	110 000	9d6
10	160 000	10d6
11	220 000	10d6+2
12	440 000	10d6+4
13	660 000	10d6+6
14	880 000	10d6+8
15	1 100 000	10d6+10
16	1 320 000	10d6+12
17	1 540 000	10d6+14
18	1 760 000	10d6+16
19	1 980 000	10d6+18
20	2 200 000	10d6+20

* Игровые персонажи начинают с 6 хит-поинтами, плюс модификаторы за Телосложение.

Начальное богатство

Персонаж-плут начинает с 2d6xl0 золотых монет. Как именно он потратит эти деньги, лучше не спрашивать. Персонаж может свободно потратить все эти деньги на снаряжение в начале игры, или сохранить их для собственных затрат в ходе игры.

Воры

Требуемые значения атрибутов: Ловкость 9+
Основной атрибут: Ловкость
Доступные расы: Любые

Когда кто-то думает о плутах, он, скорее всего, представляет себе вора. Эти бездельники бывают очень различными, но каждый из них обладает некой темной и зловещей стороной своей личности. Нельзя сказать, что в мире не существует воров с добрым мировозрением, но они, скорее, являются исключением из правила.

Требуемые значения атрибутов

Многие аспекты жизни вора зависят от его проворства и координации. Для взлома замком или обезвреживания ловушек, вор должен обладать ловкими руками. Скрываясь в тенях или бесшумно передвигаясь, он должен быть осторожным, как охотящийся кот. Чтобы отразить это, воры должны обладать Ловкостью, значение которой равняется или превышает число 9. Если этот атрибут превышает или равняется 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Из-за того, что их работа часто имеет интеллектуальную сторону, эти персонажи только выигрывают от высокого показателя Интеллекта. Когда кто-то пытается расшифровать карту с сокровищами или обмануть служителей закона, преимущества острого разума сложно не оценить.

Мировозрение

Большая часть этих персонажей обладает дурной репутацией. Из-за этого, ни один вор не может обладать законно-добрым мировозрением. Воры с законным мировозрением являются меньшинством, хотя время от времени можно столкнуться и с одним из них. Как правило, они связаны с какой-то гильдией воров. Нейтральные и хаотичные воры чаще всего становятся одиночками, которые не гнушаются улучшить свою жизнь за счет других. Они соблюдают верность очень и очень немногим, и, в свою очередь, очень немногие доверяют им – даже у самых близких друзей временами возникают с ними проблемы.

Оружие и доспехи

Плуты, скорее умеют избегать битв, чем принимать в них участие. Из-за этого, список доступного им оружия и доспехов несколько ограничен.

Чаще всего, вор носит только неметаллические доспехи. Исключением из этого правила является эльфийская кольчуга, которую, к сожалению, нечасто можно встретить на просторах Демиплана Ужаса. Когда он облачается в другую броню, то воровские способности плута (описанные далее) получают отрицательные модификаторы. Воры не учатся владению щитом, и, следовательно, не могут использовать его в сражении.

Ворам доступно множество разновидностей оружия, хотя в большинстве своем они отдают предпочтение тем, которые можно использовать незаметно, и которые можно с легкостью скрыть. К разновидностям оружия, чаще всего доступных плутам, можно отнести дубинки, кинжалы, дротики, арбалеты, короткие луки, удавки, широкие мечи, длинные мечи, короткие мечи и посохи. Мастера также могут предоставлять плутам другие разновидности оружия, в зависимости от проводимых ими кампаний.

Заклинания и магические предметы

Воры обладают доступом к значительному количеству магических предметов, хотя сами они и не могут колдовать. Вдобавок к магическим разновидностям оружия и брони, которые они могут использовать при обычных обстоятельствах, воры могут использовать множество колец, зелий и других магических предметов. На высоких уровнях, они даже получают возможность произносить заклинания, записанные на магических свитках (смотрите раздел "Использование свитков").

Воровские умения

Персонаж-вор обладает восемью основными навыками, которые помогают ему выжить в окружающем мире. Хотя все воры обладают определенными познаниями в семи из восьми данных умений, природа каждого из героев определяет, к какому именно навыку он предрасположен больше всего. Взломщик, к примеру, будет обладать более значительными познаниями в лазанье по стенам и взломе замков. Его товарищ, посвятивший свою жизнь срезанию кошельков, может быть более умелым в воровстве и укрытии тенях. Таблица 97: Базовые вероятности успешного применения воровских умений, указывает на базовую процентную вероятность успешного применения данных навыков вором, только начинающим свою карьеру.

Таблица 97: Базовые вероятности успешного применения воровских умений

Умение	Базовая вероятность
Воровство	15%
Открытие замков	10%
Обнаружение и обезвреживание ловушек	5%
Бесшумное передвижение	10%
Укрытие в тени	5%
Определение шума	15%
Лазанье по стенам	60%
Чтение на незнакомых языках	0%

В зависимости от расы персонажа, к этим навыкам применяются определенные модификаторы (смотрите таблицу 98).

Таблица 98: Расовые модификаторы воровских умений

Умение	Дворф	Полуэльф	Гном	Эльф	Хоббит
Воровство	-	+10%	-	+5%	+5%
Открытие замков	+10%	-	+5%	-5%	+5%
Обнаружение и обезвреживание ловушек	+15%	-	+10%	-	+5%
Бесшумное передвижение	-	-	+5%	+5%	+10%
Укрытие в тени	-	+5%	+5%	+10%	+15%
Определение шума	-	-	+10%	+5%	+5%
Лазанье по стенам	-10%	-	-15%	-	-15%
Чтение на незнакомых языках	-5%	-	-	-	-5%

Вдобавок к этим модификаторам, показатель Ловкости персонажа также может повлиять на успешность применения им данных навыков (смотрите таблицу 99).

Таблица 99: Модификаторы воровских умений в зависимости от показателя Ловкости

Показатель	Воровство	Открытие	Обнаружение и	Бесшумное	Укрытие

Ловкости		замков	обезвреживание ловушек	передвижение	в тени
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Последние изменения умений вора применяются в том случае, если он облачается в доспехи, отличные от кожаных(смотрите таблицу 100).

Таблица 29: **Модификаторы воровских умений в зависимости от доспехов**

Умение	Без доспехов	Эльфийская кольчуга	Набивной доспех или клепаная кожа
Воровство	+5%	-20%	-30%
Открытие замков	-	-5%	-10%
Обнаружение и обезвреживание ловушек	-	-5%	-10%
Бесшумное передвижение	+10%	-10%	-20%
Укрытие в тени	+5%	-10%	-20%
Определение шума	-	-5%	-10%
Лазанье по стенам	+10%	-20%	-30%
Чтение на незнакомых языках			

Начинающие герои

После определения базовой вероятности вора 1-ого уровня использовать каждый из этих навыков, игроку дается шанс усовершенствовать своего персонажа. Таким образом, если игрок хочет, чтобы его персонаж был особенно умелым в определенной области, то у него будет возможность добиться этого.

Каждый игрок, отыгрывающий персонажа-вора, начинает с 60 единицами навыков, которые он может разбросать по различным умениями. К каждому навыку нельзя добавлять больше 30 пунктов и ни одно из умений не может превышать значения 95%. Таким образом, всегда существует как минимум 5% вероятность того, любой, даже самый умелый вор, допустит ошибку.

Опытные герои

Каждый раз, когда персонаж получает новый уровень, игрок наделяется еще 30 пунктами, предназначенными для улучшения его навыков. На каждое умение можно потратить не больше пятнадцати единиц, и ни одно из умений не может превышать значения 95%, включая модификаторы за расу и Ловкость.

Если Мастер хочет этого, то игрок может использовать данные пункты для улучшения только тех умений, которые использовались им в недавних приключениях. Тем не менее, это необязательное правило.

Определения навыков

При использовании различных воровских умений игрокам остается практически полная свобода действия. К примеру, умение воровства включает не только способность вытаскивать из карманов зазевавшихся людей бумажники или мешочки с монетами, но также и другие способности, попадающие в категорию, под название "ловкость рук". Чтобы помочь Мастеру и игрокам использовать эти навыки соответствующим образом во время игры, каждый из талантов вора описан ниже.

Во время бросков большинства этих навыков, Мастеру лучше делать броски так, чтобы результат был неизвестен игрокам. Это вносит в игру элемент неопределенности, который будет весьма полезен. К примеру, когда Мастер говорит, что персонаж-вор не нашел ни одной ловушки, игрок может решить, что в этом месте действительно нет ловушек, или заподозрить то, что его герой просто не смог найти их.

Воровство: Как упоминалось выше, этот навык относится к большинству трюков, требующих ловкости пальцев и чуточку хитрости. Он может использоваться для того, чтобы схватить небольшой предмет, срезать с пояса кошелек или подбросить простофиле обвиняющую его улику.

В результате проваленного броска вор автоматически не обнаруживается предполагаемой жертвой или другими свидетелями. После попытки воровства, независимо от её успешности, жертва с вероятностью, равной её трехкратно увеличенному уровню, заметит действия вора. Таким образом, жертва 15-ого уровня с 45% вероятностью заметит, что кто-то пытается ограбить её. Персонаж 0-ого уровня заметит вора только при результате "00". Запомните, что вор может успешно ограбить жертву, но при этом быть замеченным ею же.

Проваленный бросок воровства не мешает вору предпринять еще одну попытку ограбить персонажа. Таким образом, вор может раз за разом пытаться ограбить богатого человека на заполненном людьми рынке, пока ему не удастся достигнуть желаемого, или он не будет пойман.

Открытие замков: Этот навык относится ко всем разновидностям замков, включая те, для открытия которых нужны ключи, шифры или цифровые комбинации. Если Мастер чувствует, что для открытия замка необходим набор отмычек (это относится к большинству висячих замков), он может дать отрицательный модификатор в том случае, если у героя отсутствует данный инструмент. Как правило, эти отрицательные модификаторы варьируются от

-5% до -60%, в зависимости от выбора доступных инструментов. Качество замка также влияет на вероятность его успешного вскрытия. Таблица 101 указывает модификаторы для замков различного качества. Большая часть замков, встречающихся героям – хорошего качества.

Любая попытка вскрытия замка, независимо от её успешности, занимает 1d10 раундов. Если вор проваливает бросок навыка, то замок оказывается слишком сложным для него. У него нет никаких шансов открыть его до тех пор, пока он не получит новый уровень.

Таблица 101: Модификаторы качества замка

Качество	**Модификатор**
Плохое	+30%
Среднее	+15%
Хорошее	0%
Прекрасное	-20%
Превосходное	-40%
Мастерское	-60%

Обнаружение и обезвреживание ловушек: Этот навык дает вору возможность замечать и обезвреживать небольшие механические ловушки и сигнализации. К этой категории относятся такие потенциально опасные устройства, как отравленные иглы, вылетающие лезвия, метательные дротики, газовые ловушки, ямы и сигнальные колокольчики. Этот навык не относится к большим ловушкам, подобным падающим потолкам, сдвигающимся стенам и другим опасностям.

Поиск ловушки занимает 1d10 раундов и требует внимательного осмотра и проверки вором данного объекта или области. Если вор делает успешный бросок, то Мастер сообщает ему о том, что ему удалось обнаружить ловушку и сообщает ему её приблизительную природу (например, "небольшая проволока, натянутая поперек верхнего туннеля"), но не её точную функцию. Если бросок провален, или же ловушек просто нет, то Мастер говорит, что персонажу не удалось найти ничего необычного. Теперь игрок должен принять решение, действительно ли ловушек нет, или ему просто не удалось их заметить.

Обезвреживание ловушки также занимает 1d10 раундов. Если вор успешно делает этот бросок, то ловушка обезврежена успешно. Если бросок провален, но результат не находится между 96 и 100, то ловушка все еще не обезврежена, и на данный момент он не может ничего с ней сделать. Только после того, как вор получает следующий уровень опыта, он вновь может пытаться обезвредить эту ловушку. Если результат броска находится между 96 и 100, вор активирует ловушку. Этот навык может помочь вору и в случае с магическими или невидимыми ловушками. Тем не менее, в этих случаях вероятность успешного обезвреживания ловушки уменьшается вдвое.

Бесшумное передвижение: Вор может пытаться бесшумно передвигаться в любое время, хотя ему и приходится делать в течение каждого раунда подобного движения бросок навыка. Заметьте, что вор всегда убежден в том,

что он двигается бесшумно, даже если при этом он сам проваливает бросок. Во время бесшумного передвижения, норма движения вора уменьшается до 1/3 обычной.

Укрытие в тенях: Воры могут исчезать в темных местах, чтобы неожиданно возникнуть из тьмы, тем самым застав своих жертв врасплох. Эта способность относится ко всем попыткам вора укрыться в темных углах, кустах или других местах. Она может использоваться только в том случае, если за вором никто не наблюдает. Когда вор находится в укрытии, он может производить только медленные, осторожные движения. После того, как ему удается найти подходящее место, он может оставаться незамеченным неограниченное количество времени, если, конечно же, он не сходит с места и ничто другое не выдает его присутствия.

Животные и другие существа с обостренным нюхом могут обнаружить скрытого вора независимо от его броска, хотя инфравидеине не может помочь в обнаружении персонажа. Магические заклинания (подобные *определению невидимого*) и различные психические силы также могут обнаружить спрятавшегося вора.

Определение шума: Воры, или как минимум те из них, кто живут долго, научились замечать даже самые незначительные изменения в окружающем их мире. Этот навык отражает их способность слышать даже самые смутные звуки, которые вряд ли будут услышаны кем-либо другим.

Этот навык может использоваться вором в минуту необходимости, но для этого необходимо совершить несколько действий. Вор и его товарищи должны не двигаться и молчать. Кроме того, вор должен освободиться от любой формы шлема, шляпы или капюшона. После этого, вор должен внимательно прислушиваться в течение одного раунда. В большинстве случаев, персонаж может определить общую природу услышанным им звуков (если он вообще что-то слышит). К примеру вор, использующий этот навык неподалеку от подземного ручья сможет услышать шум воды. Если между героем и звуком, к которому он прислушивается, находится дверь или какой-либо другой барьер, то определение становится гораздо более сложным.

Лазанье по стенам: Эта способность относится к любым попыткам вора взобраться на отвесный утес, вертикальную стену или другую поверхность, которая недоступна обычным людям. Успешность этой попытки зависит от природы данной поверхности, как и указано в Таблице 102: Воровские модификаторы лазанья. Помните о том, что модификаторы в таблице используются вместе с теми, которые определяются расой героя и разновидностью доспехов, в которые он облачен.

Таблица 102: Воровские модификаторы лазанья

Ситуация	**Модификатор**
Большое количество опор	+40%
Использование веревки с крюком	+55%
Подъем идет с наклоном вперед	+25%

Умеренная нагрузка	-5%
Значительная нагрузка (heavy encumbrance)	-10%
Большая нагрузка (severe encumbrance)	-15%
Максимальная нагрузка	-20%
Ненадежная поверхность (мокрая или осыпающаяся)	-25%
Скользкая поверхность (лед или слизь)	-40%
Персонаж ранен ниже половины хит-поинтов	-10%

Бросок требуется в том случае, если вор пытается взобраться на высоту, превышающую десять футов. Провал означает, что в этом месте вору не удастся взобраться вверх, и ему необходимо найти другое место (обычно, расположенное где-то в миле отсюда) или воспользоваться дополнительной помощью или снаряжением. Исключительно высокие стены (свыше ста или около того футов) требуют дополнительных бросков.

Чтение Языков: Благодаря своим странствиям и занятиям, воры часто набираются слов из различных языков. Эта дает им возможность понимать общее значение документов, написанных на языках, с которыми они в действительности не знакомы.

Если Мастер соглашается с тем, что язык документа напоминает тот, с которым знаком вор, то делается бросок процентника. Если бросок успешен, то это не дает вору возможности читать другие документы, написанные на этом языке; для каждого нового документа требуется свой бросок. Кроме того, успешный бросок дает персонажу общее понимание материала, но в лучшем случае оставляет нераскрытыми многие специфические стороны данного документа. К примеру, если персонаж может прочитать документ с вероятностью в 30%, то он понимает около 30% того, что там написано. Если вору не удается прочитать документ, то он должен дождаться получения нового уровня опыта, и только потом сделать новую попытку.

Удар в спину

Вдобавок к описанным только что навыкам, все воры обладают способностью, которая выступает в качестве особой атаки этого класса, и которая известна, как удар в спину. Успешный удар в спину значительно увеличивает урон, наносимый персонажем.

Для того чтобы атака персонажа считалась ударом в спину, должны быть соблюдены несколько условий. Во-первых, цель должна не подозревать о присутствии вора или провалить бросок ошарашивания. Во-вторых, атака должна наноситься в спину жертве. В-третьих, облик и размеры жертвы должны приблизительно равняться гуманоидным. И, наконец, у вора должны быть возможность достать до центра спины своей жертвы. Таким образом, атакуя гиганта, вор должен будет воспользоваться лестницей или спрыгнуть откуда-то сверху.

Если все эти условия соблюдены, то вор делает обычный бросок атаки. Благодаря этому навыку, он получает положительный модификатор +4 к этому

броску (вместо обычного +2 за атаку сзади), а положительные модификаторы цели за щит и Ловкость отбрасываются. Если вору удается нанести этот удар, то обычный урон, наносимый этой атакой, умножается на определенное число, указанное в таблице 103. Множитель применяется к наносимому урону до того, как к нему прибавляются модификаторы за ловкость или магическое оружие.

Таблица 103: Множители урона при ударе в спину

Уровень вора	Множитель вреда
1-4	×2
5-8	×3
9-12	×4
13 и выше	×5

Воровской жаргон

Подобно ворам, обитающим в других землях, плуты Равенлофта могут общаться друг с другом на некой разновидности всеобщего языка, известного, как воровское наречие. Хотя его нельзя назвать истинным языком, данный набор жаргонных и разговорных выражений и фраз дает возможность товарищам вора узнать его и сразу же заметить чужаков, пытающихся скрыться под воровской маской. Конечно же, воровское наречие обладает некоторыми ограничениями. Оно может использовать только для обсуждения темы, связанной с воровской профессией.

Для того чтобы два вора могли общаться на данном наречии, они должны знать один общий для них язык. Во многих случаях вору, который поселился на Демиплане Ужаса, будет сложно, а то и вообще невозможно, поговорить с вором, живущим наТориле или Атхасе.

Использование свитков

Когда вор достигает 10-ого уровня, он получает возможность использовать заклинания, записанные на магических свитках так, если бы он был волшебником или жрецом. Из-за того, что понимание вором магических знаков весьма далеко от совершенного, существует 25% вероятность того, что он прочитает их неправильно. В этом случае, магические силы свитка обращаются вспять. Таким образом, атакующее заклинание обрушится на самого вора, а защитное поможет его врагам. Точные последствия подобного провала определятся Мастером.

Последователи и Владения

В отличие от воров, обитающих в других землях, жители Демиплана Ужаса автоматически не привлекают к себе последователей и не возводят на высоких уровнях собственных крепостей. Подобно представителям других классов, они понимают, что привлечение подобных людей может также привлечь к ним внимание владыки домена, а именно этого сильнее всего страшится даже самый

умелый вор. Тем не менее, это не мешает им создавать некоторое подобие убежища, в котором они, в случае необходимости, смогут скрыться.

Цыгане

Требуемые значения атрибутов: Телосложение 13+
Харизма 15+
Интеллект 13+
Мудрость 13+
Основной атрибут: Мудрость
Доступные расы: Полуэльфы, Люди, Полу-Вистани

Когда жители Равенлофта думают о цыганах, то они, чаще всего, представляет себе загадочных Вистани. Хотя этих странников Туманов действительно часто называют "цыганами", они не являются единственными представителями этого рода, обитающими на Демиплане Ужаса. Игровые персонажи-цыгане не являются Вистани, хотя очень часто, в жилах этих так называемых бродяг, течет примесь крови странников Туманов.

Требуемые значения атрибутов

Для того, чтобы стать цыганом, персонаж должен иметь Телосложение, Мудрость и Интеллект, значения которых равняются или превышают число 13. Кроме того, его Харизма должна быть не меньше 15. Если показатели Ловкости и Харизмы превышают или равняются 16, то персонаж получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Первые требования отражают тот факт, что цыганам приходится путешествовать на очень значительные расстояния. Они должны быть достаточно сильными, чтобы выживать в условиях длительных странствий и, кроме того, во время этих путешествий они набираются огромного количества различных знаний, которые необходимо осознать.

Последнее требование указывает на ауру загадочности и страха, окружающую этих людей. К сожалению, она не только выделяет их из толпы обычных жителей Равенлофта; данная аура также выдает в них чужаков – а жители Демиплана Ужаса редко доверяют чужакам.

Мировозрение

Цыгане являются загадочными людьми, живущими по строгому кодексу чести и собственным законам. Тем не менее, из-за того, что их идеалы часто отличаются от ценностей обществ, которых они посещают, многие люди относятся к цыганам, как к диким и беззаконным существам. В действительности, все эти персонажи могут быть только законными или нейтральными. Независимо от мнения сельских жителей Равенлофта, хаотичных цыган не существует. Кроме того, ни один игровой персонаж-цыган не может обладать злым мировозрением.

Конечно же, это не значит, что все цыгане являются примером добродетели и доброты. На самом деле, цыгане не-Вистани приблизительно в равных пропорциях разделены на добрых, нейтральных и злых. Таким образом, несмотря на следование собственным стандартам чести, их ценности и мораль значительно отличаются от племени к племени.

Оружие и доспехи

Цыгане, в сравнении с другими плутами, обладают во многом ограниченном выбором оружия и доспехов. Несомненно, что отчасти это связано с их нелюбовью к прямым столкновениям и предпочтением им хитрости и осторожности. Даже изящная и невесомая кольчуга, скованная эльфийскими кузнецами, не подходит цыганам. Кроме того, они никогда не используют щиты. Цыгане могут использовать только одноручное оружие ближнего боя, хотя при этом они могут применять луки, арбалеты и другое двуручное метательное оружие.

Заклинания и магические предметы

Цыгане Равенлофта обладают доступом к значительному количеству магических предметов и могут накладывать довольно много заклинаний. Они могут также использовать все магические предметы, доступные представителям класса вор. Кроме того, они могут использовать все магические предметы, которые воспроизводят заклинания школы Гаданий, к примеру, хрустальные шары, даже если они предназначены для персонажей другого класса.

Цыгане высоких уровней не получают возможности использовать жреческие и магические свитки, подобно ворам. Тем не менее, те из них, которые можно использовать в прорицательских целях, подобно *свитку определения магии*, всегда доступны им.

С получением новых уровней персонажи-цыгане получают возможность использовать ограниченное количество заклинаний волшебников. Они не записывают их в магические книги, как это делают обычные маги, но процесс запоминания самих заклинаний ничем не отличается от подобного процесса у волшебников. Кроме того, им не нужно заранее выбирать доступные заклинания, хотя каждое заклятье, которым они решают воспользоваться, произносится в течение трех оборотов (тридцати минут). Только заклинания, относящиеся к школам Младших и Старших Гаданий доступны цыганам. Таблица 104: Прогрессия заклинаний цыгана указывает количество заклинаний, которые данные персонажи могут накладывать в течение каждого дня.

Таблица 104: Прогрессия заклинаний цыгана

Уровень Цыгана	**Уровень заклинаний волшебника**			
1-3	1	-	-	-
4-6	2	-	-	-
7-9	2	1	-	-
10-12	3	2	-	-

13-15	3	2	1	-
16-18	3	2	2	-
19+	3	3	2	1

Кланы цыган

Все игровые персонажи-цыгане являются членами цыганских племен. Тем не менее, по тем или иным причинам они покинули свои племена в поисках приключений. Подобные случаи не так уж редки среди молодых мужчин и женщин цыганских племен Равенлофта.

В ходе своих путешествий, молодой цыган может встретиться с другими племенами. В зависимости от своего мировозрения и идеалов другого племени, подобная встреча может оказаться приятной или неприятной. Цыгану одного племени невозможно скрыть свое мировозреине от цыгана другого племени без помощи магии.

Если авантюрист сталкивается с племенем, мировозрение которого похоже на его собственное то его принимают, как друга. Ему предоставят любую помощь и удобства, которые только доступны этому племени. Если мировозрение племени несколько отличается от мировозрения героя (к примеру, их мировозрения являются законно-нейтральным и законно-добрым соответственно), то героя примут, как гостя. Он не получит каких-либо особых преимуществ, но ему будет предоставлена пища, место, в котором можно будет поспать, и подобные услуги. Если мировозрения приключенца и племени расходятся, то его изгоняют. В зависимости от его отношения к подобным действиям, к герою может быть применено насилие. Ничто не запрещает одному племени цыган начать войну с другим племенем.

Владение ножом

Традиционным оружием цыган является нож или кинжал. На самом деле, ни один представитель другого класса (возможно, за исключением бойцов) не обладает такими же высокими навыками владения этим оружием, как цыгане. По этой причине, цыгане могут специализироваться на ноже так же, как и бойцы. Эта специализация требует стандартной затраты слотов навыков и относится как к ближнему бою, так и к метанию ножей.

Тем не менее, данная специализация по сравнению с бойцовской несколько ограничена. Хотя герой получает обычный положительный модификатор +1 к броскам атаки и +2 к броскам урона, он не получает дополнительных атак при использовании ножа.

Знания Цыган

Эта способность подобна способности бардов и арканистов, которым всегда известно обо всем понемножку. Благодаря бродячей жизни цыгана, независимо от того, проходит ли она в одиночестве или со своим кланом, эти персонажи накапливают множество знаний, связанных с различными землями Равенлофта.

Когда персонаж-цыган находит предмет, встречается с человеком, исследует место или каким-либо другим образом сталкивается с тем, о чем он мог слышать, Мастер делает бросок процентника. Вероятность того, что персонажу будет известно что-то о данной теме, равняется 5% за каждый уровень. Таким образом, цыган 12-ого уровня будет с 60% вероятностью что-то знать о данном владыке домена или магическом предмете.

Точные размеры знаний персонажа определяются Мастером, но, чаще всего, они невелики. К примеру, когда персонаж-цыган обнаруживает незнакомое растение, Мастер может дать персонажу возможность узнать его. Если бросок успешен, то цыган может услышать следующее: "Это кровавые розы. Лучше держаться от них подальше".

Зловещее Отношение

Из-за того, что цыган не любит большая часть обитателей Равенлофта, им сложнее убедить их в своей правоте. Всякий раз, когда цыган должен сделать бросок реакции столкновения (encounter reaction check) (смотрите Книгу Мастера), его результаты автоматически смещаются на одну позицию в сторону враждебного отношения. Таким образом, цыган никогда не сможет добиться "дружественного" отношения со стороны не-цыгана. Правила, представленные ранее в этом разделе, могут быть использованы для определения модификаторов при встречах представителей различных цыганских племен.

Вистани

Племена цыган не-Вистани обычно считаются определенной культурной разновидностью преступного мира. Их не только боятся и отвергают их человеческие сородичи, но и Вистани также относятся к ним с неприязнью. В глазах так называемых "истинных цыган" Равенлофта, эти люди в лучшем случае будут считаться низкопробными подобиями их самых, часто оказываясь объектами насмешек и презрения. В худшем случае, цыгане не-Вистани являются мошенниками, которым нельзя доверять, и которые стремятся вызнать тайны странников Туманов.

В игровых терминах, это негативное отношение отражается в модификаторах к способностям, основанным на Харизме. Когда персонаж-цыган общается с Вистани, он обнаруживает, что его модификаторы начальной реакции и верности уменьшаются. Таким образом, высокая Харизма при общение с Вистани ничем не лучше низкой.

Псионики

Требуемые значения атрибутов: Телосложение 11+
Интеллект 12+
Мудрость 15+
Основной атрибут: Мудрость, Телосложение

Доступные расы: Любые

Псионики являются дополнительным классом, описанным в *Книге Псионика* и *Возможностях Игрока: Навыках и Силах*. В первой книге представлена модель, на которую опираются данные правила, тогда как использующим вторую книгу Мастерам будет несложно адаптировать для своей кампании следующие правила.

Для того чтобы ввести персонажей-псиоников в свою кампанию, Мастеру понадобится воспользоваться правилами, представленными в *Книге Псионика* или *Возможностях Игрока: Навыках и Силах*. Эти правила не дублируются в данной книге. Следует также упомянуть о том, что правила, представленные в последней книге, практически полностью идентичны тем, которые упоминаются в исправленной версии Сеттинга Темного Солнца. Благодаря этому, Мастер может воспользоваться и этой книгой для переноса персонажей-псиоников в кампанию Равенлофта.

Тем не менее, это не означает того, что силы разума в Равенлофте действуют так, как и обычно. Подобно тому, как магия жрецов и волшебников изменяется по желанию Темных Сил, так и правила, относящиеся к псионике, должны подчиняться их правилам. Все изменения стандартных псионических сил представлены в Главе Десятой: Лабиринты Разума.

Требуемые значения атрибутов

Для того чтобы быть псиоником, персонаж должен отвечать нескольким требованиям к значениям своиъ атрибутов. Из-за того, что для изучения умений своего класса, тело псионика должно быть здоровым и сильным, его Телосложение не должно быть меньше 11. Кроме того, для постижения самых незначительных ментальных дисциплин требуется решительность и умственная стойкость, в результате чего Интеллект псионика должен превышать или равняться значению 12, а его Мудрость – 15.

Мудрость и Телосложение являются основными атрибутами этого класса. Персонаж, который обладает небывало высокими значениями этих показателей (16 или выше), столь могуч телом и разумом, что получает +10% к любому количеству опыта, который он получает в ходе игры.

Мировозрение

Персонажи-псионики могут обладать любым не хаотичным и незлым мировозрением. Из-за необходимости четкой структуры мыслей и ментальной дисциплины, только законные или нейтральные персонажи могут достигнуть того уровня ментального контроля, который необходим для использования психических сил.

Оружие и доспехи

Псионики презирают использование оружия, предпочитая во всех случаях силу разума, силе тела. Из-за этого, единственным оружием, доступным псионикам, являются короткие луки, ручные арбалеты, легкие арбалеты, кинжалы, дротики, ножи, метательные топоры, булавы всадников, боевые мотыги всадников (horseman's picks), скимитары, копья, короткие мечи и боевые молоты. В доменах, где оно доступно, псионики также могут использовать огнестрельное оружие. Хорошим правилом в решении проблемы с использованием псиониками нестандартного оружия, является следующее решение: псионики могут использовать любое маленькое или среднее оружие, которое весит меньше 6 фунтов.

Псионикам не хватает тренировок с доспехами и щитами. Чтобы отразить это, данному классу не доступны металлические доспехи, и, кроме того, они могут использовать только маленькие щиты. Если псионик облачается в металлический шлем (например, в целях маскировки), то он лишается возможности использовать свои силы, из-за разрушающего воздействия металла на энергии его разума. Конечно же, если шлем был наделен псионическими силами (или магическими способностями, которые повторяют псионические силы), то все способности персонажа действуют так, как и обычно.

Заклинания и магические предметы

Так как псионики не являются волшебниками или жрецами, они не обладают доступом к заклинаниям, используемым этими владыками сверхъестественных и духовных миров. Тем не менее, это не означает того, что они не могут использовать магические предметы. Им доступно любое магическое оружие, которое может использоваться представителями их класса, а также все магические предметы, которые не относятся к какому-либо отдельному классу, например кольцо регенерации или зелье лечения. Кроме того, псионик может использовать магические предметы, действие которых дублирует одну из его дисциплин. К примеру, псионик, являющийся мастером ясновиденья, мог бы воспользоваться хрустальным шаром.

Хит Дайс

Псионики начинают игру с 6 хит-поинтами. Когда они получают новый уровень, делается бросок шестигранного кубика, который определяет количество полученных единиц здоровья. На результат этого броска могут влиять необычно высокие или низкие значения Телосложения. Этот процесс продолжается до тех пор, пока персонаж не получит 10-ый уровень. С этого момента, герой получает по 2 хит-поинта за каждый новый уровень, на которые не влияет значение его Телосложения.

Броски атаки

Хотя каждая из групп персонажей начинает игру со значением THAC0 20, THAC0 псиоников возрастает с той же скоростью, что и у плутов, улучшаясь на один пункт каждые два уровня опыта. Таким образом, когда псионик получает

третий уровень, его THAC0 становится 19. Как только он достигает 5-ого уровня, этот показатель становится равен 18 и так далее.

Спас-броски

Все персонажи-психоники используют Таблицу 105 для определения их сопротивляемости особым атакам. Как правило, персонажи этого типа обладают более высоким сопротивлением тем атакам, которые воздействуют на волю, и более уязвимы в тех ситуациях, где требуется применение бойцовских навыков.

Таблица 105: Спас-броски психоников

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
1-4	13	15	10	16	15
5-8	12	13	9	15	14
9-12	11	11	8	13	12
13-16	10	9	7	12	11
17-20	9	7	6	11	9
21	8	5	5	9	7

** За исключением атак от палочки превращений.*
*** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.*
**** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Страх, Ужас и Безумие

Персонаж-психоник является мастером разума. Большую часть своего времени он посвящает совершенствованию ментальных дисциплин, благодаря чему он обретает невообразимые ментальные возможности. Вследствие этого, данные персонажи обладают очень высоким сопротивлением к броскам безумия. Тем не менее, ужасы и страхи окружающего их мира могут повергнуть психоников в шок. Нельзя сказать, что психоники в какой-то степени трусы, но иногда они оказываются неготовыми к столкновению с материальными ужасам, скрывающимся в Туманах.

Таблица 106: Броски Страха, Ужаса и Безумия у Психоников

Уровень персонажа	Бросок Страха	Бросок Ужаса	Бросок Безумия
0	15	17	16
1-2	14	16	15
3-4	13	15	14
5-6	12	14	13
7-8	12	12	15

9-10	11	13	12
11-12	10	12	11
13-14	7	11	10
15-16	5	9	9
17-18	3	7	8
19-20	3	5	6

Безумие

Равенлофт – это земля ужасов, о которой знают очень немногое (А если знают, то очень боятся ☺. Прим. Переводчика). Даже герои и авантюристы, странствующие по туманным королевствам, часто сталкиваются с зрелищами, звуками или впечатлениями, которые угрожают сокрушить их разумы. Тем не менее, психоники обладают особой сопротивляемостью подобным воздействиям.

Балансирование на краю: Когда персонаж-психоник проваливает бросок безумия, его разум автоматически возводит серию защитных ментальных барьеров. Они защищают персонажа от обычных последствий проваленного броска, но при этом блокируют метальные способности психоника на двадцать четыре часа.

В течение этого времени, психоник балансирует на грани безумия. Его разум яростно пытается справиться с тем, что вызвало этот бросок безумия. Подобные персонажи выглядят нервными и потрясенными, хотя это состояние никак не отражается на статистиках героя (не считая потери психонических способностей).

К концу этого периода разум психоника полностью восстанавливается, и его силы возвращаются к нему. Количество PSP (смотрите раздел "Единицы психонической силы") равняется тому количеству, которое было у него перед провалом броска безумия. За исключением этой однодневной слабости, персонаж не переносит каких-либо последствий проваленного броска безумия.

Если персонаж проваливает второй бросок безумия тогда, когда его разум находится в этом состоянии, то эти защитные барьеры рассыпаются. Подобная катастрофа подвергает персонажа обычным последствиям проваленного броска безумия. В сущности, эта особая способность позволяет психоникам избавляться от последствий одного проваленного броска безумия за двадцать четыре часа. Тем не менее, вторая неудача становится для психоника столь же ужасной, как и для любого другого персонажа; кроме того, он не может использовать свои психонические способности.

Возвращение с Края: Вдобавок к наилучшим по сравнению с другими героями шансами пережить бросок безумия без каких-либо потерь, психоники также менее уязвимы к последствиям проваленных бросков. Во всех случаях, время, необходимое психонику для того, чтобы восстановиться, уменьшается вдвое. Таким образом, любая лечебная программа, которая в обычных условиях дает персонажу возможность сделать бросок для определения его состояния через

неделю, предоставит данную возможность психонику всего через четыре дня, а потом даст еще один шанс в конце недели.

Рост Уровней

Когда психоник накапливает достаточное количество единиц опыта, он получает новый уровень. Таблица 107 указывает количество опыта, необходимое для получения каждого нового уровня. Кроме того, там же указано и количество Хит Дайсов персонажа.

Таблица 107: Уровни опыта психоника

Уровень	Психоник	Кубики пунктов (d6)
1	0	1d6*
2	2200	2d6
3	4 400	3d6
4	8 800	4d6
5	16 500	5d6
6	30 000	6d6
7	50 000	7d6
8	100 000	8d6
9	200 000	9d6
10	400 000	10d6+2
11	600 000	10d6+4
12	800 000	10d6+6
13	1 000 000	10d6+8
14	1 200 000	10d6+10
15	1 500 000	10d6+12
16	1 800 000	10d6+14
17	2 100 000	10d6+16
18	2 400 000	10d6+18
19	2 700 000	10d6+20
20	3 000 000	10d6+22

* Игровые персонажи начинают с 6 хит-поинтами, плюс модификаторы за Телосложение.

Последователи и Владения

В большинстве кампаний, высокоуровневые психоники привлекают значительное количество последователей, которые желают изучить их методы и приобщиться к их знаниям. В Равенлофте это не так. После достижения психоником 9-ого уровня, Мастер может прислать к нему ученика или студента, являющегося неигровым персонажем, но лишь с целью дополнительного отыгрыша.

Подобно привлечению последователей, высокоуровневые психоники также получают возможность возводить особые убежища после получения 9-ого

уровня опыта. В Равенлофте, они должны заниматься этим на свои собственные средства. И, кроме того, осмелившийся создать нечто подобное псионик, вряд ли достигнет чего-то большего, чем просто привлечения внимания владыки домена и разглашения своего присутствия.

Начальное богатство

Персонаж-псионик начинает игру с 3d4xl0 золотых монет. Эти деньги могут быть потрачены на приобретение снаряжения для дальнейшего использования или в каких-либо других целях.

Получение дисциплин и сил

Когда персонаж-псионик получает новые уровни, он постепенно обретает все новые и новые силы. Это отражает усиление его разума и природный рост его способностей, приходящий с опытом. Таблица 108 указывает количество дисциплин, доступных псионику на каждом из уровней, так же как и общее количество наук и посвящений, которые он может изучить. И, наконец, там приведено количество защитных методик, доступных персонажу благодаря использованию навыка *контакт* (смотрите Книгу Псионика, где приведены описания навыков псиоников).

Таблица 108: Псионические дисциплины, силы и методики

ПРОГРЕССИЯ ПСИОНИЧЕСКИХ СИЛ				
Уровень опыта	Всего дисциплин	Всего наук	Всего посвящений	Защитные методики
1	1	1	3	1
2	2	1	5	1
3	2	2	7	2
4	2	2	9	2
5	2	3	10	3
6	3	3	11	3
7	3	4	12	4
8	3	4	13	4
9	3	5	14	5
10	4	5	15	5
11	4	6	16	5
12	4	6	17	5
13	4	7	18	5
14	5	7	19	5
15	5	8	20	5
16	5	8	21	5
17	5	9	22	5
18	6	9	23	5

19	6	10	24	5
20	6	10	25	5

Псионические дисциплины

Все псионические силы в AD&D разделены на общие группы, именуемые дисциплинами. Каждая из них в свою очередь разделяется на посвящения (или младшие силы) и науки (или старшие силы).

При создании персонажа, игрок должен выбрать отдельную дисциплину, с которой связан его герой. Она называется основной дисциплиной и влияет на прогресс его ментальных сил и способностей в ходе развития всей его карьеры. Она также воздействует на то, как его товарищи будут воспринимать данного героя. К примеру, персонаж, основной дисциплиной которого является телепатия, будет всегда оставаться телепатом, независимо от количества психопортационных сил, изученных им в дальнейшем.

Игрок, создающий нового психоника, может самостоятельно выбрать дисциплину, с которой начинает игру его персонаж. В Равенлофте, как и во всех мирах AD&D, существует шесть дисциплин, каждая из которых кратко описана ниже.

Ясновиденье: Овладевшие этой дисциплиной психоники воспринимают окружающую действительность так, как этого не могут сделать другие. Некоторые из наук и посвящений, относящихся к этой категории, позволяют герою видеть невидимое, считывать с объекта его прошлое или даже заглядывать в будущее.

Психокинез: Персонажи, изучающие дисциплину психокинеза, могут манипулировать окружающим их миром с помощью силы воли. Мастера этой дисциплины могут даже поднимать или опускать температуру объекта, передвигать тяжести мыслью и даже летать.

Психометаболика: Владеющие силами психометаболизма психоники обладают властью над функциями своего тела, также, как и над телами других. Умелый психоник может лечить раны, исцелять болезни, вытягивать жизненную энергию, вызывать старение и навеивать сон.

Психопортация: Персонаж, овладевший дисциплиной психопортации, может мгновенно переносить себя или других персонажей на значительные расстояния. Кроме того, изменяя саму ткань пространства и времени, подобный персонаж может посещать альтернативные вселенные, переходить с плана на план или даже путешествовать во времени.

Телепатия: Когда обычный человек думает о психониках (а делает это он не очень часто), он сразу же представляет себе тех, кто овладел дисциплиной телепатии. Подобные персонажи могут читать мысли других, вызывать к жизни картины прошлого или даже обманывать органы чувств других людей.

Метапсионика: К метапсионике относятся силы, которые усиливают или каким-либо другим образом дополняют другие психические способности. Из-за того, что данная их особенность в определенной степени ограничивает их самостоятельное использование, многие люди считают, что они являются всего лишь дополнением к другим дисциплинам. В действительности, изобретательный герой может творить чудеса с помощью метапсионики.

Психические науки

Самые могучие способности внутри каждой из дисциплин называются науками. Когда психоник начинает игру, он может овладеть лишь одной наукой из избранной им дисциплины.

Игрок, создающий нового персонажа, может самостоятельно выбрать эту науку. После получения более высоких уровней, герой может выбрать новую дисциплину, но лишь после того, как он получит уровень, соответствующий в Таблице 108 данному событию. Конечно же, Мастер вполне может запретить выбор игрока или заставить его избрать определенную науку, если это необходимо для успешного хода кампании.

Психические посвящения

Вдобавок к могучим наукам, которые присутствуют в каждой дисциплине, умелый психоник использует силы своего разума для получения менее сильных способностей. Они называют посвящениями, и даже психоники низких уровней знают достаточно много этих приемов.

Защитные методики

Одной из первых вещей, которую психоник постигает во время своих занятий, является умение защищать себя от ментальных атак других психоников или психических существ. Только что созданный персонаж может овладеть лишь одной защитной методикой. Она может быть избрана игроком (или назначаться Мастером) из следующего списка: *крепость интеллекта, ментальный барьер, пустой разум, мысленный щит, башня железной воли.*

Ограничения

Несмотря на все свое величие, силы разума не безграничны и обладают своими ограничениями. Игрок должен подчиняться определенным ограничениям при выборе дисциплин, наук и посвящений, доступных его персонажу.

Выбор новых сил

Когда персонаж получает новый уровень, он всегда получает возможность использовать новые психические посвящения. Он также может получать новые науки, и, в конце концов, овладевать новыми дисциплинами.

Когда это происходит, персонаж выбирает новые способности. Чаще всего, этот выбор производится игроком, хотя Мастер может запретить его выбор, если он плохо вписывается в кампанию. До тех пор, пока игрок подчиняется условиям, описанным ниже, он может выбирать науки и посвящения из любой дисциплины, даже из той, которую он получил только что.

Минимальное количество посвящений: Внутри каждой отдельной дисциплины, персонаж должен всегда иметь в два раза больше посвящений, чем наук. К примеру психоник, овладевший дисциплиной телепатии, не сможет получить третью науку в этой области до тех пор, как он не получит как минимум шесть посвящений.

Для начинающих героев, которые постигают всего одну дисциплину, это не проблема. Тем не менее, когда уровень персонажа увеличивается, игрок и Мастер должны дважды проверять все новые изменения, чтобы не нарушить вышеописанное правило.

Основные Дисциплины: Выбирая новые науки и посвящения, игрок должен убедиться в том, что их количество не превышает максимальное значение посвящений и наук, которыми он может овладеть в своей основной дисциплине. И вновь, для начинающего персонажа это нельзя считать проблемой. Только психоники высоких уровней могут оказаться под угрозой нарушения этого правила. К примеру, представим себе психоника, который обладает в своей основной дисциплине пятью посвящениями и двумя науками. Такой персонаж может иметь не больше одной науки и четырех посвящений во всех остальных дисциплинах.

Единицы психонической силы

В Равенлофте, как и во всех мирах AD&D, персонажи-психоники измеряют свои психонические способности в единицах психонической силы (или PSP). Тем не менее, воздействие Туманов и всепроникающая сущность самой земли обладают гнетущим влиянием на психонику. Таким образом, несмотря на то, что количество PSP увеличивается в такой же степени, что и в других королевствах, восстанавливаются они более медленно, чем обычно.

Начальное количество единиц психонической силы

Количество единиц психонической силы, с которым персонаж начинает игру, определяется следующим образом:

Основные PSP: Психоник начинает игру с базовым количеством PSP, равным 20, плюс два пункта за каждую единицу Мудрости после 15. Таким образом, психоник, обладающий Мудростью, равной 17, будет иметь 24 PSP.

Дополнительные PSP: За каждую единицу Интеллекта и Телосложения персонажа после 15, к основному количеству добавляется еще один пункт. Таким образом, если Интеллект, Мудрость и Телосложение психоника равняются 17, он начинает игру с (24+2+2) 28 единицами психонической силы.

Получение единиц психической силы

Когда уровень психоника возрастает, у него появляется возможность более свободно использовать свои силы. Это отражается в увеличении количества PSP, доступных персонажу.

Каждый раз, когда психоник получает новый уровень, он получает как минимум 10 дополнительных единиц психической силы. К ним добавлется по 1 пункту за каждую единицу Мудрости после 15. Таким образом, персонаж, Мудрость которого равняется 17, получит дополнительных +2 пункта, в результате чего общее количество обретенных единиц психической силы будет равняться 12.

Восстановление единиц психической силы

Точная скорость восстановления PSP зависит от местонахождения персонажа. По неизвестным причинам, самое сильное ослабляющее воздействие на психоников оказывает Ядро, а самое слабое – Карманные Домены.
Никто не знает, почему это так, но многие предполагают, что в земле существует некая живая сущность, препятствующая использованию психических сил. Если это так, то предположение о том, что земля является живым существом не лишено доли истинности. Тем не менее, до некоторого времени, подобные загадки должны оставаться неразгаданными и человечество может только жить бок о бок с неизвестным.

Закрытые Домены

Действия владыки домена могут иметь губительное воздействие на скорость восстановления единиц психической силы. В любом домене, границы которого закрыты, скорость восстановления PSP оказавшихся там психоников уменьшается вдвое. Таким образом телепат, оказавшийся в Индивии, когда Габриэль Адерре призывает кольцо ужаса, будет восстанавливать всего лишь один пункт в течение каждых двух часов.

Путешествие в Туманах

Любой психоник, который странствует через клубящиеся облака, окружающие Равенлофт, обнаруживает, что он вообще не восстанавливает PSP. Тем не менее, некоторые считают, что это не совсем так. Ученые считают, что на самом деле восстановление единиц психической силы замедляется до таких масштабов, что оно становится незаметным. Хотя столь незначительное отличие может согреть сердца ученых, занимающихся изучением психоники в безопасности своих домов, заключенные в Туманах психоники, у которых практически не осталось PSP, вряд ли будут удволетворены им.

Таблица 109: Восстановление PSP в Равенлофте

Местонахождение персонажа	**Количество единиц, восстанавливаемых в течение часа**

	Сильное напряжение	Ходьба/Верховая Езда	Сидение/Чтение	Сон/Медитация
Домен Ядра	Нет	1 за 4 часа	1 за 2 часа	1 в час
Домен Кластера	Нет	1 за 2 часа	1 в час	2 в час
Остров Ужаса	Нет	1 в час	2 в час	4 в час
Карманный Домен	Нет	2 в час	4 в час	8 в час

Сила Воли

Могучий разум психоника дарует ему особую сопротивляемость магическим атакам. Каждый раз, когда подобный персонаж становится объектом заклинания из школы Очарования/Чар, он получает положительный модификатор +2 к своему спас-броску. Этот модификатор добавляется ко всем положительным модификаторам, получаемым за высокую Мудрость или вследствие каких-либо других причин.

Мультиклассы и двойные классы персонажей

Все стандартные правила для мультиклассовых героев и персонажей с двойными классами применяются к кампаниям, проходящим на Демиплане Ужаса. Ниже приведено краткое описание всех этих правил, а также особые условия, которые добавляются к ним в Равенлофте.

Мультиклассовые персонажи

Таблица 110: Возможные мультиклассовые комбинации, содержит в себе все стандартные нечеловеческие расы, которые доступны в кампании Равенлофта, а также возможные комбинации их классов. Следует также упомянуть то, что персонажи полу-Вистани считаются столь близкими к людям, что они должны использовать правила для персонажей с двойными классами, представленными далее в этой главе.

Таблица 110: Возможные мультиклассовые комбинации

Карлик
Боец/вор
Боец/священник

Эльф
Боец/маг
Боец/вор
Маг/вор

Хоббит
Боец/вор

Полуэльф
Боец/священник
Боец/вор
Боец /маг
Священник/следопыт
Священник/маг
Вор/маг
Боец/маг/священник
Боец/маг/вор

Гном
Боец/священник
Боец/иллюзионист
Боец/вор
Священник/иллюзионист
Священник/вор
Иллюзионист/вор

Стандартные условия

Ниже приведено краткое описание правил для использования мультиклассовых персонажей, представленных в Книге Игрока. Они относятся к кампании Равенлофта так же, как и к кампаниям всех остальных миров AD&D, и приведены здесь для облегчения работы Мастера.

Единицы опыта, получаемые мультиклассовым персонажем, в равной степени разделяются между всеми его классами.

Как указано в Таблице 110, мультиклассовые персонаж не могут быть волшебниками-специалистами или жрецами особой веры. Редкие исключения зависят только от воли Мастера.

Мультиклассовые персонажи всегда используют наиболее предпочтительные боевые характеристики и спас-броски от всех своих классов. То же самое относится к броскам безумия, страха и ужаса.

Хит-поинты персонажа определяются как среднее из всех кинутых им Кубиков пунктов. Когда персонаж создается, игрок накидывает жизненные пункты для каждого класса отдельно, складывает их вместе и затем делит на количество кинутых кубиков (округляя дроби до меньшего целого). Затем к жизненным пунктам персонажа прибавляются дополнительные пункты за Телосложение. Как только персонаж получает новый уровень в одном из своих классов, игрок делает бросок соответствующего кубика и делит результат на количество классов персонажа (дроби округляются вниз, но результат не может быть меньше одного хит-поинта). Положительные модификаторы за Телосложение разделяются между классами. Когда герой получает новый уровень в одном из классов, он получает половину (или треть) положительного модификатора за Телосложение. После получения уровня в другом классе (или классах), он получает оставшуюся половину (или треть) положительного модификатора.

Оружие и Доспехи

Оружие и доспехи, доступные персонажу, зависит от его выбора классов:

Воитель: Воитель смешанного класса может применять свои способности без ограничений. Способности воителя образуют базу для других игровых классов.

Жрец: Независимо от остальных классов, жрец смешанного класса обязан придерживаться ограничений на оружие, накладываемых его верой. В результате этого, он не может использовать заостренное оружие.

Волшебник: Волшебник смешанного класса может свободно сочетать способности волшебника с доступным, благодаря другим классам, оружием, хотя ношение доспехов ограничено. Эльф, облаченный в эльфийскую кольчугу, может творить заклинания в этих доспехах, но все остальные расы должны подчиняться ограничениям по доспехам, как и все обычные волшебники.

Вор: Хотя мультиклассовый вор может использовать любое оружие, его выбор оружия может повлиять на воровские навыки. Вор в доспехах не может

пользоваться никакими воровскими умениями, кроме отпирания замков и определения шума. Чтобы отпирать замки, вор должен снять перчатки, а чтобы определять шум - снять шлем.

Персонажи двойных классов

Только люди и полу-Вистани могут быть персонажами двойных классов. Требования к подобным героям приведены ниже.

Значения основных атрибутов первого класса персонажа должны быть не меньше 15, а второго – не меньше 17.

Персонажи должен иметь, как минимум 2-ой уровень в своем первоначальном классе до того, как начать овладевать новой профессией.

Как только класс покинут, персонаж уже не может вернуться к нему.

Персонаж сохраняет все свои хит-поинты и Хит Дайсы при переходе в новый класс, но при этом он должен отказаться от всех остальных преимуществ своего первого класса до тех пор, пока он не получит во втором классе более высокий уровень, чем тот, который у него был в первом. Если он решает использовать одну из своих старых способностей (включая значения броска атаки или спас-броска, оружие или доспехи, ставшие теперь для него запретными или какие-либо другие способности, не включенные в новый класс), то герой не получает опыта в данном столкновении и получает лишь половину всего опыта, полученного за приключение.

Персонажи двойных классов должны подчиняться ограничениям на доспехи и оружие того класса, к которому они принадлежат в данный момент. Таким образом, боец-маг, желающий наложить заклинание, должен будет снять с себя тяжелые доспехи.

Доступные комбинации

В большинстве кампаний AD&D, персонаж может скомбинировать два любых класса, став персонажем с двойным классом. Тем не менее, на Демиплане Ужаса существует исключение из этого правила, которым являются представители класса мститель. Мстители являются непоколебимыми и решительными людьми. Их интересует только их месть. Из-за этого, мститель не может стать персонажем с двойным классом. Кроме того, герой не может брать класс мстителя в качестве второго класса. Таким образом, герой, который не создал себе мстителя, не станет им, а тот, кто начал игру мстителем, останется им навсегда.

Импортированные персонажи

Демиплан Ужаса является изолированным королевством. Оно окружено со всех сторон клубящимися белыми облаками, которые люди называют Туманами. Странники могут войти в эти облака, но без какой-либо уверенности в том, что

им удастся оттуда выйти. Кажется, что кроме Туманов существует всего два региона, через которые путешественники могут свободно попасть в Равенлофт. Это Эфирная Граница и пределы Демиплана Тени. Однако, как в случае с Туманами, это не те места, в которые очень легко попасть.

Несмотря на то, что покинуть Демиплан сложно, если вообще возможно, войти в Землю Туманов достаточно легко. Из-за этого, переход странников из других миров в темные домены Равенлофта не является таким уж редким явлением. Помня об этом, Мастер может воспользоваться следующей информацией для ввода персонажей из других кампаний AD&D в Землю Туманов.

Паладины

Паладины являются воинами, которые сражаются за закон и порядок, справедливость и истину. Их природа полностью противоположна разлагающему воздействию земли и злодеев Равенлофта. Это вызывает в разумах этих героических воинов несколько противоречащие друг другу мысли. Где еще можно лучше послужить идеалам добра, как не в это земле, которая кажется пропитанной злом? С другой стороны, разве не будет для паладина самоубийством пребывание в столь ужасном месте? В конце концов, как много добра сможет сотворить мертвый паладин? Каждый игрок должен сам принять решение о том, как именно его герой относится к этой проблеме.

Определение Зла: Обычный паладин может определять зло на расстоянии шестидесяти футов. Конечно же, такая способность не могла бы действовать в Равенлофте. Когда эта сила используется на Демиплане Ужаса, объект воздействия паладина может сделать спас-бросок против заклинания. Если спас-бросок успешен, то способность паладина не действует вообще. Даже если цель проваливает свой спас-бросок, то паладин может почувствовать только то, что существо является или не является "хаотичным". Паладин понимает, что с этой способностью что-то не так в тот самый момент, когда он использует её.

Болезни: Природы обладают иммунитетом к заболеваниям. Хотя эта способность не покидает их и в Равенлофте, следует заметить, что они становятся уязвимыми к магическим заболеваниями, таким, как ликантропия и различные вирусы, описанные в Приложениях Монстров. Кроме того, болезни, порожденные магией, воздействуют на паладинов в полную силу. Тем не менее, положительный модификатор паладина +2 ко всем спас-броскам все еще применяется.

Те же самые ограничения накладываются на способность паладинов исцелять раны. Только болезни, обладающие природным происхождением, могут быть исцелены в результате священных сил паладина.

Защита от Зла: Природная защитная аура, окружающая паладина, менее эффективна на Демиплане Ужаса. В результате этого, она дает только отрицательный модификатор -1 к броскам атаки всех злых существ, которые они производят в пределах области её воздействия.

Кроме того, эта аура отчетлива видна существам, обладающим злым мировоззрением. Хотя большинство их только ощущает что-то неприятное, исходящее от паладина, обладающие значениями Интеллекта или Мудрости существа, которые равны или больше 14, увидят ауру и её источник.

Владыки Доменов: Когда паладин входит в домен, его лорд сразу же узнает об этом. Он постоянно ощущает приблизительное местонахождение паладина, в результате чего он может определить, является ли паладин в каком-то селении, или же он находится в пути между замком и храмом.

Хотя способность владыки домена ощущать присутствие паладина достаточно неприятна, все может стать еще хуже в том случае, если рыцарь обладает святым мечом. В тот момент, когда паладин использует свой клинок, владыка домена узнает местонахождение паладина с точностью до ста ярдов. Конечно же, это правило относится ко всему святому оружию, а не только к мечам.

Спас-Броски и Изгнание Нежити: Другие способности паладинов, особенно положительные модификаторы к спас-броскам и способность изгонять нежить, остаются в Равенлофте неизменными. Конечно же, паладины изгоняют нежить менее эффективно, как, впрочем, и все персонажи, обладающие такой способностью.

Друиды

Друиды являются жрецами природы, которые посвящают свою жизнь служению самой жизни и физическому миру. Это защитники лесов, стражи звериных королевства и хранители равновесия.

Будучи неприродным миром, Демиплан не смог стать домом для значительного количества этих людей. Тем не менее, нельзя сказать, что эти священнослужители не встречаются среди Туманов. К сожалению, практически все они оказались заточенными в Равенлофте, будучи пришельцами из других миров.

Когда друид приходит в Равенлофт, он обнаруживает, что некоторые из его природных способностей слегка изменяются в результате воздействия противоестественных законов этого темного места. Ниже описаны только те силы, которые подвергаются изменениям. Обратитесь к Книге Игрока, где приведено полное перечисление способностей друида.

Использование Заклинаний: В Равенлофте способность друидов накладывать заклинания остается неизменной. Конечно же, действие этих заклинаний подчиняется всем правилам, связанным с использованием магии которые перечислены в этой книге.

Спас-Броски: Друиды обычно получает положительный модификатор +2 к любому спас-броску, который они делают для того, чтобы противостоять последствиям атаки, основанной на электричестве или огне. Эта способность действует так, как и обычно, во всех случаях, за исключением тех атак, которые производятся лордом домена. Эти существа настолько могучи, и их положение

в Равенлофте настолько уникально, что обычные защиты друида не могут помочь ему в их присутствии.

Опознание Животных и Растений: Эта способность действует как обычно только в том случае, если друид находится в домене, который был похищен из его родного мира. Если персонаж оказывается в королевстве, которое напоминает его родной мир, то эта способность действует с 80% надежностью. Друид из Забытых Королевств, который исследует земли Товага (происходящего из сеттинга Грейхок), окажется в похожем на его родной мире. Если персонаж оказывается в незнакомом его царстве, то данная способность срабатывает только в 50% случаях. Герой из Забытых Королевств, оказавшийся в Калиднее (связанном с сеттингом Темного Солнца), будет исследовать незнакомое ему место. Друид из любого нормального мира, оказавшийся в странном и извращенном месте, напоминающем Земли Кошмаров или Блутшпур, также окажется незнакомом королевстве. Конечно же, точное определение статуса королевства остается за Мастером.

Проход без следа: Способность друида проходить через подлесок и другие заросшие области действует в Равенлофте так же, как и обычно, если не считать одного исключения. Эта способность не может быть использована для того, чтобы пересечь границу закрытого домена.

Великий Друид: В Равенлофте не существует церкви друидов, и потому не существует и иерархии. (Хм, а в Форлорне/Форфаре? Прим. переводчика). Из-за этого в Равенлофте нет Великого Друида. Когда друид получает 15-ый уровень, теоретически превращаясь в Великого Друида, никто в Равенлофте не признает его статуса. Такой персонаж может присвоить себе данный титул, но он не получает последователей или дополнительных заклинательных способностей, из-за его неподтвержденности.

Иерофант 16-ого уровня: Друид, получивший 16-ый уровень, получает все способности, связанные с этим рангом. За одним исключением, все они действуют так, как описано в Книге Игрока. Сопротивляемость ядам друида не действует в случае с теми токсинами, которые связаны с владыками доменом или самой Землей Равенлофта. Таким образом, еда и вода Борки будет оставаться смертельной для друида, если лорд домена решает закрыть границы.

Иерофанты Высоких Уровней: На 17-ом и более высоких уровнях, друид обычно получает способность входить и выживать на различных элементальных планах. То же самое относится и к тем служителям природы, которые путешествуют по Равенлофту. К сожалению, темные силы не разрешают друидам использовать эти способности на Демиплане Ужаса. Однако если друиду каким-то образом удастся покинуть Землю Туманов, он сразу же получит доступ к этим способностям.

Таким образом, если друид попадет из Туманов на Элементальный План Огня (явно не очень приятное событие), с ним ничего не случится. Как только он покидает Равенлофт, иммунитет к опасностям этого жаркого королевства вновь начинает действовать.

Барды

Барды являются неповторимыми рассказчиками, певцами и шутами. В других королевствах, они обладают множеством обличий. Столь радостные, светлые и веселые персонажи обычно не появляются на Демиплане Ужаса. Ближе всего к бардам в Равенлофте находятся цыгане, которые путешествуют по миру, передавая новости из других мест или рассказывая истории, чтобы развеселить своих хозяев. При всей своей схожести с бардами, цыгане живут суровой жизнью, которая часто делает их мрачными и хмурыми людьми. Очень часто их песни и истории трагичные, иногда даже пророческие, и, в большинстве случае, более серьезные, чем рассказы бардов.

Только в домене Картакасс встречаются истинные барды (описанные в Книге Игрока). В этой земле на основе пения и музыки возникла целая культура. Хотя большая часть здешних жителей обладает навыками пения или игры на музыкальных инструментах, единственными истинными бардами этого домена являются Мейстерзингеры. Кроме того, все они являются вольфверами, что делает этот вариант непригодным для игровых персонажей.

Тем не менее, барды из других земель время от времени оказываются на Демиплане Ужаса. В этом случае, их особые способности изменяются следующим образом.

Использование заклинаний: Хотя заклинательные способности барда не изменяются в результате его перехода в землю Туманов, ему следует помнить о том, что в этом мире магия работает по-другому. Барды, как и другие персонажи, подвержены проверкам сил в результате использования злых заклинаний и другим подобным изменениям.

Способности Барда: Барды обладают значительным количеством способностей воров, включая способность понимать значение документа, написанного на незнакомом для них языке. В Равенлофте, эта способность относится только к тем бумагам, которые происходят с родины барда или были написаны на языке, используемом там.

Таким образом, бард из Грейхока сможет использовать этот навык для расшифровки документов, попавших в Равенлофт с Оэрта. Тем не менее, он также может попробовать расшифровать бумаги, написанные на языке Некрополиса, так как этот домен некогда был частью его мира.

Песня Барда: Способность барда управлять реакцией толпы с помощью веселой истории или радостной песни практически не поддается воздействию со стороны земли. Тем не менее, из-за ксенофобической природы жителей Равенлофта, спас-бросок слушателей делается с положительным модификатором +2.

Голос Барда: Вдохновляющие песни и истории бардов столь же действенны в Равенлофте, как и во всех остальных мирах. Кроме обычной способности персонажа улучшать броски атаки, спас-броски или боевой дух,

одухотворяющая песня дает союзникам барда положительный модификатор +2 ко всем броскам страха.

Знания Барда: Способность барда “знать обо всем понемножку” в Равенлофте значительно ослабевает. Из-за того, что Демиплан Ужаса является местом, которое вряд ли удалось исследовать какому-то барду ранее, эта способность подвергается тем же самым ограничением, что и способность чтения на различных языках. Для использования данной способности, рассматриваемое существо, место или вещь должны происходить с родины барда или быть с ней тесно связанными.

Игроки могут попробовать использовать эту силу для того, чтобы определить, находятся или не находятся их персонажи в Равенлофте. Мастер может дать барду обычную вероятность определения того, находится ли его герой на Демиплане Ужаса, так как информация о существовании этого места уже достигла Основного Материального Плана. Конечно же, информация, связанная с Землей Туманов, и доступная барду, скорее всего, будет запутанной и сомнительной, и потому вряд ли ему удастся узнать многое в результате использования данной способности.

Мировозрения персонажей

Перевод: Ника Бельская

Персонажи в Равенлофте разделяются на те же категории мировозрений, что и во всех остальных кампаниях AD&D. Когда игрок создает персонажа, он должен определить его мировозрение. Как правило, ни один обитатель Равенлофта не может выбрать злое мировозрение, или мировозрение, не являющейся в определенной степени добрым, или законным. Единственным исключением из этого правила являются отшельники и подобные им персонажи, обладающие истинно-нейтральным мировозрением.

Девять Мировозрений

Далее приведены короткие описания мировозрений, которые присутствуют в AD&D. Когда игрок создает своего персонажа, он должен выбрать одно из них. Определенные мировозрения не рекомендуются для использования игровыми персонажами.

Хаотично-Доброе

Персонажи этого мировозрения считают, что добро должно победить зло любой ценой. В своем стремлении к добру они игнорируют законы, которые они считают несправедливыми или ограничивающими. Многие виджиланте и борцы за свободу попадают в эту категорию. Хаотично-добрые персонажи ненавидят драчунов, тиранов и других людей, которые нарушают права личности.

Законно-Доброе

Подобно всем законопослушным персонажам, эти герои предпочитают упорядоченное общество, в котором царит всеобщая доброта. Они уверены в том, что правосудие и добродетель могут существовать только благодаря законам и тем, кто следит за их выполнением. Законно-добрый персонаж всегда стремится действовать в рамках закона. Честный полицейский или благородный король являются прекрасными примерами законно-добрых персонажей.

Нейтрально-Доброе

Нейтрально-добрые персонажи справедливы и благородны, но чаще всего они держатся наедине и стараются избегать участия в делах других людей. Они видят, что равновесие между законом и свободой очень важно, но при этом следует позаботиться о том, чтобы добро все же победило зло. Классический Робин Гуд является прекрасным примером нейтрально-доброго персонажа.

Законно-Нейтральное

Персонажи этого мировозрения строги и логичны. Они осознают важность порядка и закона, которые стоят над добром и злом. В их глазах, общество

будет процветать до тех пор, пока люди подчиняются приказам, а равновесие между добром и злом не нарушено. Большая часть бесчувственных чиновников попадает в эту категорию.

Истинно-Нейтральное

Персонажи этого мировозрения верят, что все должно находиться в совершенном равновесии. Должны быть добро и зло, закон и хаос. Те, кто поклоняются природе, подобно друидам, или те, кто пытаются достичь вселенского просветления, относятся к этой категории.

Хаотично-Нейтральное

Большинство людей считает тех, кто относится к этой категории, опасными оригиналами. Они не видят во вселенной добра или зла, и не желают следовать идеалам закона и порядка. Персонажи этого мировозрения подвержены стремительным изменениям склонностей и капризов, и потому с ними довольно трудно общаться. Рекомендуется, чтобы игроки не пытались отыгрывать хаотично-нейтральных персонажей.

Нейтрально-Злое

Эти персонажи превыше всего ставят свою собственную выгоду. При необходимости они могут взаимодействовать с другими, но не видят никакой пользы в долгосрочных обязательствах или отношениях. Их верность чаще всего определяется богатством или силой господина, и её можно с легкостью купить, предложив более высокую цену. Рекомендуется, чтобы игроки не создавали нейтрально-злых персонажей.

Законно-Злое

Законно-злые персонажи обычно соглашаются с тем, что обществу необходимы законы. Они видят пользу порядка и ответственности. Будучи законопослушными героями, они держат свое слово и придерживаются каждой буквы заключенного соглашения, если не его сути. Они также пытаются при любой возможности использовать существующие законы в свою пользу. Элитные солдаты жестокого диктатора чаще всего попадают в эту категорию. Не рекомендуется, чтобы у игроков были законно-злые персонажи.

Хаотично-Злое

Хаотично-злая личность беспокоится только о власти, личном богатстве и собственной выгоде. Хаотично-злой персонаж нарушает клятвы, предает своих друзей и делает все, что кажется ему наиболее подходящим в данный момент. Отряд хаотично-злых личностей может собрать воедино только сила Харизмы их лидера или грубая мощь. Это мировозрение не рекомендуется игровым персонажам.

Изменение мировозрения

Все обычные правила для добровольного и недобровольного изменения мировозрения действуют в кампаниях Равенлофта. Когда герой добровольно изменяет свое мировозрение, возможны два варианта. Если изменение идет на пользу игре, то Мастеру следует постараться приспособиться к этому. В противном случае, стоимость следующего уровня опыта удваивается для данного персонажа.

Когда герой изменяет мировозрение не по своей воле, то количество опыта, необходимое для получения следующего уровня, не удваивается. Вместо этого, персонаж должен сделать бросок безумия. Провал этого броска имеет такие же последствия, как и при обычных бросках, которые подробно описаны в Шестой Главе. Вдобавок к броску безумия, персонаж не может набирать очки опыта до тех пор, пока не будет восстановлено его предыдущее мировозрение. Если игрок решает удовольствоваться новообретенным мировозрением, то это изменение рассматривается, как добровольное.

Навыки Персонажа

Перевод: Ника Бельская

На данном этапе природные таланты персонажа уже определены, и у нас есть четкое представление о его расе и избранной им профессии. После выбора навыков, создание персонажа будет завершено и герой будет готов для начала кампании Равенлофта.

Оружейные Навыки

В большинстве случаев, герой Равенлофта избирает и использует свои оружейные навыки так же, как и любой персонаж AD&D. Тем не менее, необычная природа Демиплана Ужаса требует учета некоторых изменений.

Слоты Навыков

Количество слотов навыков, с которым начинает герой, зависит от его начального класса, так же как и скорость, с которой он получает новые очки навыков. Персонаж, пытающийся использовать незнакомое ему оружие, получает отрицательные модификаторы к броскам атаки. В случае с оружием, близким к тому, которое использует персонаж, применяются менее значительные отрицательные модификаторы. К примеру, если боец умеет пользоваться длинным мечом, но при себе имеет только широкий меч или полуторный клинок, то он получает отрицательный модификатор -1 вместо отрицательного модификатора –2. Решение относительно того, какое оружие можно считать близким, принимает Мастер.

Таблица 111: Слоты оружейных навыков, содержит в себе количество начальных слотов, скорость их приращения, отрицательный модификатор, применяемый в случае с близким оружием и отрицательный модификатор, относящийся к незнакомому оружию для каждого из классов.

Таблица 111: Слоты Оружейных Навыков

Класс персонажа	Начальные слоты	Кол-во уровней между пополнениями	Близкое оружие	Незнакомое оружие
Воин	4	3	-1	-2
Волшебник	1	6	-3	-5
Жрец	2	4	-2	-3
Плут	2	4	-2	-3
Псионик	2	5	-2	-4

Многократные Атаки

Воины, включая рейнджеров и мстителей, разделяют эту способность вместе со своими собратьями из других кампаний AD&D. Более подробно это описано в разделе "Воин" в Приложении Три: Классы Персонажей.

Оружейная Специализация

Эта смертоносная способность чаще всего доступна представителям класса *боец*. Тем не менее, в пределах Равенлофта, навязчивая идея, которая руководит представителями класса *мститель*, так же позволяет им специализироваться на использовании оружия.

Чтобы получить специализацию, персонаж должен потратить два слота: один для того, чтобы научиться владеть оружием, другой – чтобы специализироваться на нем. Любая разновидность лука требует трех слотов для специализации (один для изучения этого оружия, и два – для специализации).

Если герой специализируется на оружии ближнего боя, то он получает положительный модификатор +1 к броскам атаки, и модификатор +2 к броскам урона. Любые положительные модификаторы, которые дарует высокая Сила или магия, прибавляются к этому модификатору. У специалистов по лукам и арбалетам появляется дополнительная категория зоны поражения - зона наилучшего удара. Диапазон этой зоны для луков составляет от 6 до 30 футов *(2-10 м)*, а для арбалетов - от 6 до 60 футов *(2-20 м)*. В зоне наилучшего поражения у персонажа появляется положительный модификатор +2 к броскам атаки. Дополнительного вреда не причиняется, но учитываются положительные модификаторы за Силу (для луков) и магию. К тому же, если у персонажа натянута тетива со стрелой или заряжен и взведен арбалет, и цель находится в поле его зрения, он может выстрелить в начале раунда, до того, как делается бросок инициативы.

Воины, которые специализируются на оружии, также приобретают дополнительные атаки скорее, чем те, кто не специализируется на нем. Количество дополнительных атак для специалистов приведено в Таблице 112: Количество атак Специалистов в раунд.

Таблица 112: Количество атак специалистов в раунд

Уровень воина	Оружие ближнего боя	Легкий арбалет	Тяжелый арбалет	Метательный кинжал	Дротик	Другое метательное оружие (не лук)
1-6	3 / 2	1 / 1	1 / 2	3 / 1	4 / 1	3 / 2
7-12	2 / 1	3 / 2	1 / 1	4 / 1	5 / 1	2 / 1
13 и более	5 / 2	2 / 1	3 / 2	5 / 1	6 / 1	5 / 2

Природное Оружие

Обычный персонаж AD&D наносит 1d2 единиц урона при атаке голыми руками. Тем не менее, по ходу исследования Демиплана Ужаса, некоторые

герои наделяются незначительными трансформациями, которые даруют им клыки, когти или другие виды природного оружия.

Персонаж, обладающим природным оружием, всегда владеет им, в результате чего герою не нужно тратить дополнительные слоты навыков. Тем не менее, герои, использующие правила оружейной специализации, могут потратить дополнительные слоты (первый дается автоматически) для использования этого оружия, получая обычные преимущества, которые связаны с этим оружием.

Культурные Уровни

Не все виды оружия, упомянутые в правилах AD&D, доступны во всех уголках Равенлофта. Персонаж может начать игру, владея только теми видами оружия, которые были доступны ему там, где он вырос. Таким образом, к ним относятся только те разновидности вооружения, которые встречаются в его родном домене.

Чаще всего это не представляет особой проблемы. В конце концов, меч – это меч. Не играет особой роли, выкован он из бронзы, железа или стали. Другое дело огнестрельное оружие. Оно встречается только в нескольких доменах, разбросанных по всему Равенлофту.

Описание оружия, которое доступно в землях с различными культурными уровнями, представлено в Первой Главе.

Неоружейные Навыки

В игровой системе AD&D неоружейные навыки представляют собой навыки и таланты, которые персонаж обретает в течение всей своей жизни. Точное количество слотов неоружейных навыков, с которыми начинает персонаж Равенлофта, и скорость, с которой он получает новые, приведены в Таблице 113: Слоты Неоружейных Навыков.

Таблица 113: Слоты Неоружейных Навыков

Класс персонажа	Начальные слоты	Кол-во уровней между пополнениями
Воин	3	3
Волшебник	4	3
Жрец	4	3
Плут	3	4
Псионик	3	3

Заполнение слотов

Игроки используют свои слоты для приобретения навыков практически так же, как и в обычной игре AD&D. Тем не менее, существует несколько различий в группировке навыков. Все умения распределены по четырем категориям. Если навык не указан в общей группе, расовой группе или классовой группе

персонажа, то он может приобрести его, потратив дополнительное количество слотов.

Общие Навыки

Эта группа навыков доступна всем персонажам. Навыки, которые попадают в эту категорию, доступны во всех доменах Равенлофта.

Редкие Навыки

Хотя многие из этих умений достаточно распространены в других мирах, в Равенлофте они весьма редки. Из-за этого, ни один из персонажей не имеет готового доступа к этой группе. Таким образом, для их получения необходимо потратить еще один слот, не считая тех, которые были указаны в первоначальной таблице, приведенной в Книге Игрока.

Расовые Группы

Многие из навыков, не включенных в общую группу, были распределены по расам, с которыми они чаще всего ассоциируются. К примеру, персонажи-дворфы могут с легкостью изучить навыки, связанные с шахтерским делом.
Классовые Группы

Вдобавок к их расовым группам, все персонажи обладают свободным доступом к навыкам, которые связаны с их классом. Мультиклассовые персонажи и герои с двумя классами получают доступ ко всем группам, которые связаны с каждым из их классов.

Особые Условия

Жители Равенлофта путешествуют не так часто, как, к примеру, обитатели Торила. Как правило, за пределами родного домена персонажа, его степень владения различными навыками уменьшается. Эти отрицательные модификаторы указаны в Таблице 114: Неоружейные Навыки.

Таблица 114: Неоружейные Навыки

Общие навыки	**Кол-во слотов**	**Соответствующая способность**	**Модификатор проверки**
Земледелие**	1	Интеллект	0
Приручение животных**	1	Мудрость	-1
Дрессировка	1	Мудрость	0
Изящные искусства	1	Мудрость	0
Кузнечное дело	1	Сила	0
Пивоварение	1	Интеллект	0
Столярное дело	1	Сила	0
Сапожное дело	1	Ловкость	0
Приготовление	1	Интеллект	0

пищи****			
Танец**	1	Ловкость	0
Ориентирование***	1	Мудрость	+1
Этикет***	1	Харизма	0
Разведение огня	1	Мудрость	-1
Рыболовство	1	Мудрость	-1
Геральдика	1	Интеллект	0
Языки (современные)	1	Интеллект	0
Обработка кожи	1	Интеллект	0
Горное дело	2	Мудрость	-3
Игра на музыкальных инструментах	1	Ловкость	-1
Навигация***	1	Интеллект	-2
Гончарное дело	1	Ловкость	-2
Верховая езда (наземная)	1	Мудрость	+3
Плетение	1	Ловкость	0
Мореплавание	1	Ловкость	+1
Кройка и шитье	1	Ловкость	-1
Пение	1	Харизма	0
Обработка камня	1	Сила	-2
Плавание	1	Сила	0
Чувство погоды***	1	Мудрость	-1
Ткачество	1	Интеллект	-1
Редкие навыки			
Возничество	2	Ловкость	+2
Маскировка	2	Харизма	-1
Подделывание	2	Ловкость	-1
Чтение по губам	3	Интеллект	-2
Верховая езда (воздушная)	3	Мудрость	-2
Чревовещание	2	Интеллект	-2
Группа дворфов			
Древняя История**	1	Интеллект	-1
Оценка	1	Интеллект	0
Изготовление доспехов	2	Интеллект	-2
Конструирование	2	Интеллект	-3
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Языки (древние)	1	Интеллект	0
Религия	1	Мудрость	0
Оружейное дело	3	Интеллект	-3
Группа эльфов			
Древняя История**	1	Интеллект	-1
Звероведение**	1	Интеллект	1
Изготовление доспехов	2	Интеллект	-2

Астрология***	2	Интеллект	0
Изготовление луков и стрел	1	Ловкость	-1
Гербализм	2	Интеллект	-2
Языки (древние)	1	Интеллект	0
Религия	1	Мудрость	0
Группа гномов			
Древняя История**	1	Интеллект	-1
Конструирование	2	Интеллект	-3
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Языки (древние)	1	Интеллект	0
Религия	1	Мудрость	0
Группа полуэльфов			
Звероведение**	1	Интеллект	0
Местная История***	1	Харизма	0
Религия	1	Мудрость	0
Группа полу-Вистани			
Древняя История**	1	Интеллект	-1
Звероведение**	1	Интеллект	0
Астрология***	2	Интеллект	0
Игры	1	Харизма	0
Группа халфлингов			
Звероведение**	1	Интеллект	0
Астрология***	2	Интеллект	0
Игра	1	Харизма	0
Лечение	2	Мудрость	-2
Жонглирование	1	Ловкость	-1
Группа людей			
Охота	1	Мудрость	-1
Местная История***	1	Харизма	0
Религия	1	Мудрость	0
Чтение следов***	2	Мудрость	0
Группа жрецов			
Древняя история**	1	Интеллект	-1
Астрология***		Интеллект	0
Лечение	2	Мудрость	-2
Гербализм	2	Интеллект	-2
Языки (древние)	2	Интеллект	0
Местная История***	1	Харизма	0
Игра на музыкальных инструментах	1	Ловкость	-1
Жречество*	1	Мудрость	0
Чтение и письмо	1	Интеллект	+1
Религия	1	Мудрость	0

Группа плутов			
Оценка	1	Интеллект	0
Сражение вслепую	2	Нет	Нет
Маскировка	1	Харизма	-1
Подделывание	1	Ловкость	-1
Игра	1	Харизма	0
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Жонглирование	1	Ловкость	-1
Прыжки	1	Сила	0
Местная История***	1	Харизма	0
Игра на музыкальных инструментах	1	Ловкость	-1
Чтение по губам	2	Интеллект	-2
Установка ловушек	1	Ловкость	-1
Канатоходство	1	Ловкость	0
Акробатика	1	Ловкость	0
Чревовещание	1	Интеллект	-2
Группа воинов			
Звероведенье**	1	Интеллект	0
Изготовление доспехов	2	Интеллект	-2
Сражение вслепую	2	Нет	Нет
Изготовление луков и стрел	1	Ловкость	-1
Выносливость	2	Телосложение	0
Охота	1	Мудрость	-1
Скалолазание	1	Нет	Нет
Бег	1	Телосложение	-6
Установка ловушек	1	Ловкость	-1
Выживание***	2	Интеллект	0
Чтение следов***	2	Мудрость	0
Оружейное дело	3	Интеллект	-3
Группа волшебников			
Древняя История**	1	Интеллект	-1
Астрология***	2	Интеллект	0
Конструирование	2	Интеллект	-3
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Гербализм	2	Интеллект	-2
Языки (древние)	1	Интеллект	0
Местная История***	1	Харизма	0
Чтение и Письмо	1	Интеллект	+1
Заклинательство	1	Интеллект	-2
Группа псиоников			
Контакт*****	1	Мудрость	0
Огранка камней	2	Ловкость	-2

Управление подсознанием*****	2	Мудрость	-1
Гипноз*****	1	Харизма	-2
Медитативный фокус*****	1	Мудрость	+1
Чтение и письмо	1	Интеллект	+1
Омоложение*****	1	Мудрость	-1
Религия	1	Мудрость	0

* Жречество идентично заклинательству, за исключением того, что оно связано с использованием жреческой магии, а не магии волшебников. Чтобы осознать оба вида магии, персонаж должен обладать и заклинательством, и жречеством.
** Может использоваться только в отношении технологий/истории/животных родного домена.
*** Когда используется за пределами родного домена, дается отрицательный модификатор -2.
**** Когда используются рецепты родного домена, персонаж получает положительный модификатор +2.
***** Эти навыки описаны в Книге Псионика. (Увы, у меня данной книги не было, поэтому пришлось искать в Интернете. Чтобы облегчить участь будущих читателей, я решила поместить описание этих навыков прямо здесь. Итак, следующая информация взята из перевода Haldar Rall'a. Прим переводчика.)

Управление подсознанием: Эта медитативная профессия позволяет психонику временно повышать его общие PSPs. Профессия позволяет ему подключаться к энергетическим резервам, которые лежат в глубоком подсознании, которые обычно отсутствуют у него. Это - подобно выстрелу психического адреналина. Прежде, чем он смог использовать эту профессию, его ОСП должны быть на своем максимуме. Он затем должен затратить два дня (48 последовательных часов) собирая эту энергию, прерываясь только на еду и сон. В конце персонаж кидает чек. Если он выкинул, он увеличивает его ОСП на 20%, округленный в большую сторону. Увеличение в ОСП продолжается 72 часов. В конце этого времени, символ теряет столько очков силы как, он первоначально приобретал их, независимо от его текущего итога. Этот убыток не может никогда не может уменьшить его ОСП до 0. В течение этих 72 часов, герой не может восстановить ОСП если его текущий итог равняется или превышает его обычный максимум. Если его текущий итог бросает ниже его обычный максимум (то есть, как только, он затратил все бонусовые очки), он может начать восстанавливать ОСП нормально. Он не может восстановить потерянные бонусные точки, тем не менее; он может только восстановить свои до максимума.

Гипнотизм: С помощью этой профессии психоник может загипнотизировать другого героя, привести его в расслабляющее состояние, которое хорошо подходит для убеждений. Тем не менее, гипноз не возможен, если персонаж не добровольно загипнотизирован и знает об этом. Психоник с этой профессией может загипнотизировать человека и любого гуманоида. Не гуманоидов можно загипнотизировать тоже, но DM должен назначать штраф при броске чека. Размер штрафа зависит от того, какая форма монстра. Например, человек ящер может быть загипнотизирован только с -8 модификатором на чек профессии. Длительность гипноза, продолжается около пяти минут. Предмет затем

расслабляется и может делать почти всё, что ему скажут, кроме того, что опасно или не соответствует его характеру. Тем не менее, загипнотизированный человек может легко быть одураченным; существо может быть убеждено, что он делает одну вещь, пока он действительно делает другое. Законопослушный или хороший псионик не должны проворачивать такие хитрости. Псионики, которые гипнотизмом заставляют других людей делать хаотичные или злые вещи могут иметь после этого проблемы со своим собственным характером. Гипнотизм может иметь следующие (или аналогичные) эффекты:

- Персонаж может вспомнить те вещи, которые он забыл, вследствие глубокого потрясения или магического воздействия.
- Персонаж может быть лишён страха перед кем-либо или перед чем-либо.
- Персонажа можно вылечить от какой-либо вредной привычке или фобии.
- Персонажа можно подготовить, чтобы он подрожал кому-либо или вёл себя по-другому.

Омоложение: Эта профессия позволяет герою восстанавливать ОСП пока он размышляет, так же быстро, как если он спал. Герой достигает состояния глубокой концентрации, в которой он фокусируется и восстанавливает свою энергию. Он неподвижен, но находится в сознательном состоянии и осведомлен об окружающей его среде, так что он не получает штраф в неожиданных или инициативных случаях, и он не беспомощный если атакован.

Медитативный фокус: С помощью этой профессии псионик может сфокусировать его умственную энергию в одну конкретную дисциплину. В результате, его ОСП временно увеличиваются, пока в других дисциплинах уменьшаются. Профессия требует от персонажа 12 часовой медитации, непрерываемой, в течение полных 12 часов. Последние четыре часа этой медитации тратятся в глубокий, подобный сну транс. Псионик может восстановить ОСП до нормального состояния в течение целого периода. Когда медитация завершена, игрок кидает чек. Если герой выкинул чек, он успешно сфокусировал его ум в одну конкретную дисциплину (которая выбиралась, когда процесс только начался). Все оценки мощности в этой дисциплине повышаются двумя точками в течение 24 часов или пока ОСП персонажа не сведено к нулю, не важно, что будет первым. Все его оценки мощности в других дисциплинах уменьшаются до того же периода.